

POWER PLAY SPECIAL
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • MASTER SYSTEM • LYNX
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 60,-/sfr. 7,-
Lit. 7400/hfl 9,-
DM 7,-
AUSGABE 3
MEHR ALS 60 TESTS
HEISSER VIDEOSPIELE-HERBST
• Shining in the Darkness
• Super R-Type
• The Simpsons
• Rollergames
• Tour de Trash
• EA Hockey
• Ski or Die
• Phantasy Star III
und viele mehr
BRAND X SPRAY PAINT NO CFCS
KAMPF DER SYSTEME
SEGA GEGEN NINTENDO
GRATIS! Aufkleber im Heft



Das Ringen um die Vorherrschaft im Videospiele-Markt läuft auf einen Zweikampf heraus: Die japanischen Giganten Nintendo und Sega machen das große Geschäft.

Auf Nintendos innovative Handheld-Konsole Game Boy konterte Sega jüngst mit dem Rivalen Game Gear. Beim prestigeträchtigen Markt der High-End-Videospiele sind die Karten anders gemischt: Sega war mit seiner 16-Bit-Konsole Mega Drive zuerst da, Nintendo hinkt mit seiner Antwort, dem Super Famicom, etwas hinterher. Einen Vorteil hat Sega beim Wettrennen auf dem 16-Bit-Markt nach wie vor: Während das Mega Drive seit gut einem Jahr in Deutschland offiziell angeboten wird, gibt es das Super Famicom momentan nur als Importgerät.

Der Vergleichstest zwischen diesen beiden Spielekisten steht im Mittelpunkt der neuen **Video Games**. Schließlich geht es langsam wieder auf Weihnachten zu, und der eine oder andere liebäugelt bestimmt mit dem Kauf einer von beiden Konsolen.

Viel Videospiele-Spaß wünscht

Euer Video-Games-Team

Das TOTALE Game Boy™-Vergnügen

Spiel, Spaß und Aktion unter ALLEN Umständen, mit dem weltweit lizenzierten Zubehör von NUBY



lizenziert von Nintendo





lizenziert von Nintendo

GAME BOY™ MAGNIFIER

Die "Lupe" für Deinen Game Boy™.
Zweifache Vergrößerung vervielfacht den Spielespaß und verdeutlicht jedes Detail.

GAME LIGHT

Die Erleuchtung für Deinen Game Boy™.
Game Boy™ – Spannung bei allen Lichtverhältnissen,, bei Tag und Nacht!



lizenziert von Nintendo

GAME BOY AMPLIFIER

Stereosound für Deinen Game Boy™.
Umgebe Dich mit dem Sound von Nintendo



Mehr Aktion im Stereosound bei Tag und Nacht.

– Das TOTALE Game Boy™-Vergnügen

Vertrieb: Vidis Electronic Vertriebs GmbH Hamburg

NUBY
Manufacturing Co.
A Division of Curtis Manufacturing Co. Inc.

Game Light, Magnifier und Amplifier wurden von Nuby entwickelt und hergestellt.
Nuby steht in keinerlei Verbindung mit Nintendo.

35 Rüstiger Rentner im Extra-Laden: Gremlins 2 fürs NES ist da.

82 Wir testen exclusiv das Super-Rollenspiel Shining in the Darkness auf dem Mega Drive

89 Strategie auf dem Mega Drive: Star Control von Ballistic wird Euch längere Zeit beschäftigen

NEWS

TEST

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN





WELCHE WERTUNG?

Ich konnte es gar nicht glauben: endlich ein deutschsprachiges Konsolenheft. Sofort kaufte ich mir *Video Games* und war überwältigt. Endlich keine langweiligen Computertests mehr, dafür aber mal Game-Boy-Ganzseitentests mit vielen Bildern. Auch die grafische Gestaltung ist Euch super gelungen. Schade nur, daß die nächste Ausgabe erst im Sommer erscheint. Allerdings frage ich mich, warum Ihr Videospiele zum Teil anders bewertet habt, als in Power Play (z.B. "Strider").

Nicolas von Sobbe, 6450 Hanau

Das Testteam von Video Games unterscheidet sich von der Power-Play-Redaktionsriege. Da die Wertungen in einer Konferenz von allen Testern beschlossen werden, ist es deshalb unvermeidbar, daß es hier und da mal Abweichungen gibt. Die Video-Games-Wertungen sind eigenständig und durch unsere "exklusiven" Teammitglieder Stephan und Julian tendenziell etwas "actionfreundlicher". *hl*



Wann erscheint "Spiderman" für das Mega Drive? Ähnelt es mehr der Master-System- oder der Game-Boy-Fassung?

Ich möchte Euch zu Euren ersten beiden Ausgaben von *Video Games* gratulieren. Diese Ausgaben sind echt super geworden. Aber auch ein paar Kritiken wären angebracht:

Warum testet Ihr nur so wenig fürs Lynx und so viel für den Game Boy?

Manche Leser würden es, glaube ich, besser finden, wenn man statt Aufklebern ein Poster beilegt.

PS: Was findet Ihr an "Nintendo Worldcup" so blöd? Ist doch ein super Game!

Christopher Lehner, Müden

Spiderman dürfte in diesen Tagen fürs Mega Drive erscheinen — der Test flutschte haarscharf am Redaktionsschluß dieser Ausgabe vorbei. Spielerisch dürfte es eher der Master-System-Version ähneln, aber wesentlich bessere Grafik haben.

Dein Lob wird tief geschmeichelt registriert. Wir testen deshalb mehr Game-Boy-Spiele, weil so viele erscheinen. Wir würden Euch gerne mehr Lynx-Module vorstellen, aber im Moment werden im Vergleich zum Game Boy viel weniger Titel für diese Konsole veröffentlicht. Die Aufkleber sind — so scheint's — bei der Lesermehrheit bislang ganz gut angekommen. Wenn in ausreichender Menge nach einem Poster geschrien wird, kann man sicher einmal über einen Austausch nachdenken.

"Blöd" finden wir World Cup fürs NES nicht, aber recht mittelmäßig. Die Computerteams sind ziemliche Flaschen; außerdem stören Kleinigkeiten wie die nicht einstellbare Spielzeit. Letztendlich ist das freilich alles Geschmackssache. *hl*

BRIEFE HER

Ich bin stolzer Besitzer eines Mega Drive und eines Lynx und habe mir deshalb Euer Special *Video Games* gekauft. Ich muß sagen, daß Euch *Video Games* wirklich gelungen ist. Die Bewertungsfenster und Spieletests sind genial gestaltet. Ein großes Plus auch wegen der drei Symbole im Bewertungsfenster. Man kann sich so ein gutes Bild vom Spiel machen. Und hier noch ein paar Fragen: Wird es einen "Briefkasten" in *Video Games* geben? Wird *Video Games* bald monatlich erscheinen?

Henning Teek, 4709 Bergkamen

Vielen Dank für das Lob. Eine Leserbriefseite hat ja mittlerweile bei uns Einzug gehalten. Zu Deiner zweiten Frage: Es ist durchaus im Bereich des Möglichen, daß *Video Games* eines Tages monatlich erscheinen könnte. Ein genauer Zeitpunkt steht allerdings noch nicht fest. *hl*



1. Warum erweitert Ihr die Tips-und-Tricks-Ecke nicht um ein paar Seiten?

2. Werdet Ihr bald das neue Game-Boy-Zubehör testen?

3. Wann wird das Super Famicom in Deutschland veröffentlicht?

4. Mir ist in *Video Games 1* aufgefallen, daß Ihr beim Test von "Super Mario World" den "Classic" vergessen habt.

5. Wieso erweitert Ihr den Starkiller-Comic nicht auf eine Seite?

Daniel Seidel, Gütersloh

1. Seit der ersten Ausgabe haben wir den Tips-Teil ein bißchen erweitert. Wenn's noch mehr werden soll, müßt Ihr uns natürlich munter mit Euren Beiträgen versorgen — an unserem extrem belastbaren Winnie soll's nicht liegen.

2. In Video Games 2 gab's den großen redaktionellen Rundumschlag zum Thema Game-Boy-Zubehör. Sobald sich eines Tages genügend neue Produkte angehäuft haben, werden wir uns diesem Thema sicherlich wieder widmen.

3. Nintendo hat bis heute keinen offiziellen Deutschland-Veröffentlichungstermin für das Super Famicom (bzw. Super NES) genannt. Mehr Infos zu dieser Konsole im Vergleichstest mit dem Mega Drive in dieser Ausgabe.

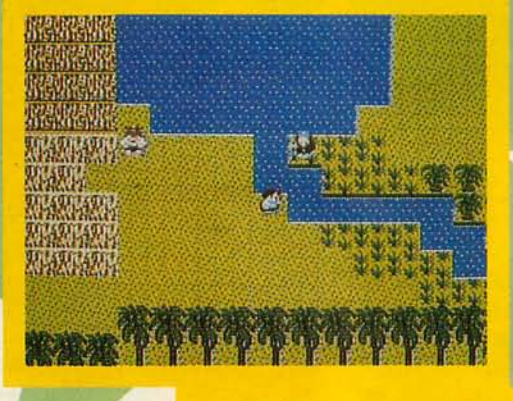
4. Stimmt, das "Classic"-Logo fiel einer Layouter-Schere (oder war gar ein unausgeschlafener Redakteur schuld?) zum Opfer. Mit seinen strammen 94 Prozent hat sich das Modul diese Auszeichnung natürlich verdient.

5. Daß unser Götterzeichner Rolf Boyke momentan überlastet ist, dürfte jüngsten Gerüchten zufolge nicht der einzige Grund für die momentane "Starkiller"-Knappheit sein. Das Dokument auf Seite 15 enthüllt den wahren Grund dieses Zustands... *hl*

STARTROPICS

Wer sich nichts sehnlicher als einen "Zelda"-Nachfolger wünscht, der sollte schon mal ein paar Mark zur Seite legen. Demnächst erscheint mit "Star Tropics" ein grandioses Action-Adventure im Zelda-Stil fürs NES.

Eine offizielle Fortsetzung von "The Legend of Zelda" und "The Adventure of Link" wird es auf dem NES in absehbarer Zeit leider nicht geben. Um "Zelda 3" spielen zu können, müßtet Ihr Euch schon ein Super Famicom zulegen. Für dieses System ist in den USA der dritte Teil der Abenteuer-Saga zu Weihnachten angekündigt. Doch nicht verzagen: wir haben exklusiv einen Blick auf den inoffiziellen Nachfolger geworfen. "Star Tropics" bietet genau das, was die Zelda-Reihe so populär gemacht hat: handfeste Action, tolle Puzzles, eine spannende Geschichte und verdammt viele Dungeons.



Die Oberwelt wird konsequent aus der Vogelperspektive gezeigt

In den Siedlungen solltet Ihr mit sämtlichen Einwohnern plaudern



Ähnlich wie bei Zelda wird in den Dungeons nicht gescrollt, sondern von Bild zu Bild umgeblendet

Statt Fantasy-Mythen bildet diesmal Seemannsgarn die Grundlage für ein kolossales Action-Adventure. Link-Ersatzmann Mike macht sich auf den Weg, sechs unheimliche Inseln zu erforschen. Der Grund für seinen Ausflug in die Natur ist sein gekidnappter Onkel, ein emsiger Archäologe. Doch die Suche nach seinem Verwandten hält Mike nicht davon ab, unterwegs den Einheimischen mehrere Gefallen zu tun.

Zu Beginn hat Mike nur einen einfachen Jo-Jo, mit dem er die Feinde in die Flucht schlägt. Ähnlich wie bei Zelda seht Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive. Wenn Ihr auf der Oberwelt umherirrt, wird grundsätzlich nicht gekämpft. Trefft Ihr auf etwas Interessantes, wird näher an das Geschehen "herangezoomt" und Ihr dürft mit Personen reden oder Gegner aufmischen. Während hier meist von einem Raum zum anderen umgeblendet wird, scrollt die Oberwelt flink vor sich hin. Unterwegs findet Ihr natürlich viele Extras, löst diverse Rätsel und nehmt es mit übermächtigen Feinden auf. Die Grafik ist detailliert und bringt die "Einsame Insel"-Atmosphäre gut rüber. Gezielt eingesetzte Soundeffekte unterstreichen die Handlung.

Insgesamt seid Ihr auf sechs unterschiedlich großen Inseln zu Gast, auf denen es von gefährlichen Höhlen, Eingeborenensiedlungen und Geheimgängen nur so wimmelt. Man munkelt, daß sogar eine geheime siebte Inselgruppe existiert, auf der das Abenteuer abgeschlossen wird. Bei diesem Umfang ist man für die eingebaute Batterie sehr dankbar, denn so müßt Ihr Euch keine lästigen Paßwörter merken. Star Tropics soll um die Jahreswende in Deutschland erscheinen. *MARTIN GAKSCH*

STAR WARS

Die Weltraumtrilogie "Star Wars" prägte das Kino der achtziger Jahre. Die Schöpfer von Luke Skywalker und Han Solo haben ihr Herz für Videospieler entdeckt und präsentieren ihre ersten NES-Module: Das Lucasfilm-Imperium schlägt zurück.

Wenn man eine Umfrage unter Spiele-Freaks machen würde, welche Filme sie mit Begeisterung immer wieder anschauen könnten, dann würde die "Star Wars/Krieg der Sterne"-Saga ganz klar an erster Stelle liegen. Han, Luke und natürlich die liebliche Prinzessin Leia sind uns ans Herz gewachsen. Fuchtelt Bösewicht Darth Vader mit seinem Lichtsäbel vor Luke's Gesicht herum, zittert die Fangemeide jedesmal mit. Doch, ganz im Vertrauen, wolltet Ihr denn nicht viel lieber selbst an Lukes Stelle gegen die Schurken kämpfen und das Imperium in die Flucht schlagen? Na eben. Lucasfilm Games, die Spieleabteilung von George Lucas' Multimediakonzern, hat endlich ein Einsehen, und nicht weniger als drei NES-Spiele für Euch in petto.

Als erstes dürft Ihr den original Star-Wars-Film am Bildschirm "nachspielen". Die Handlung hält sich erfreulicherweise sehr dicht an die Kinovorlage. Die dunkle Seite der Macht ist gerade dabei, die Kontrolle über Euer NES zu gewinnen. Es wird Zeit, daß Ihr in das Geschehen eingreift. Ihr startet im Tatooine Desert, wo Luke auf der Suche nach Obi-Wan Kenobi mit Jawas und anderen Wüstenbewohnern fertig werden muß. Nachdem er schließlich seinen Lichtsäbel in Empfang genommen hat, machen sich die beiden auf nach Mos Eisley, um zusammen mit Han Solo an Bord des Millennium Falcon den tristen Planeten zu verlassen.

Während Ihr die Landschaft auf dem Planeten aus der Vogelperspektive seht, wird in Gebäuden auf Seitenansicht umgeblendet. Dort könnt Ihr Euch mit diversen Waffen gegen Feinde verteidigen oder schlicht über sie hinweghüpfen. Das Szenario scrollt dabei brav mit. Welche Person Ihr auf dem Bildschirm verkörpert, hängt u.a. von Euch ab. Anfangs habt Ihr natürlich nur Luke zur Wahl, später gesellen sich Obi-Wan, Han, Prinzessin Leia und andere zu Eurer Truppe. Zwischen diesen Leuten könnt Ihr dann auf Wunsch hin- und herschalten.

In der 3-D-Sequenz von "Star Wars" müßt Ihr durch ein Asteroidenfeld kommen

"Buzzsaw Girl" ist eine der "Defenders of Dynatron City"



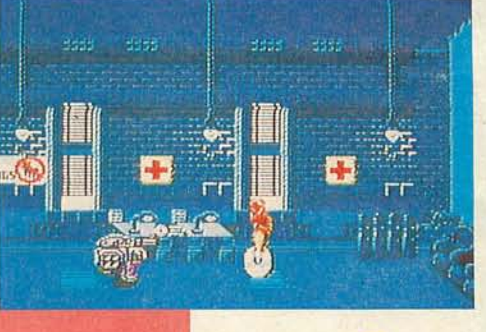
Wenn Ihr mit dem Millennium Falcon unterwegs seid, erlebt Ihr die Reise aus der Sicht des Piloten. Die 3-D-Grafik ist überraschend flott und gibt Euch das Gefühl, wirklich durch einen Asteroidenschauer zu fliegen. Später müßt Ihr an Bord eines X-Wing-Abfangjägers sogar mit imperialen Raumschiffen kämpfen.

Wenn sich die Programmierer ranhalten, wird Star Wars noch dieses Jahr in Deutschland offiziell erscheinen. Die Vorabversion, die wir ge-

Luke auf dem Weg zum Millenium Falcon



Luke sieht sich gefährlichen Bounty Huntern gegenüber



Die Erste-Hilfe-Station kommt gerade richtig: Die "Defender of Dynatron City"-Helden brauchen Ruhe.

"The Empire strikes back" erscheint erst nächstes Jahr



In "Star Wars" könnt Ihr zwischen sechs verschiedenen Charakteren hin- und herschalten

spielt haben, macht Appetit auf das fertige Spiel. Augenfällig ist die exzellente Grafik – viel schöner können Sprites auf den NES nicht gezeichnet werden.

Wenn Ihr Star Wars Mitte '92 schließlich durchgespielt habt, dann dürft Ihr mit dem zweiten Teil rechnen. "The Empire strikes back/Das Imperium schlägt zurück" ist zwar ebenfalls ein Action-Adventure mit Schwerpunkt auf Action, spielt sich allerdings etwas anders. Auf dem Eisplaneten Hoth haben sich die Rebellen ein schnuckliges Lager eingerichtet. Dummerweise gelang es dem Imperium, die Basis ausfindig zu machen. Luke nimmt es mit den gigantischen "Imperial Walkers" auf, um später nach Dagobah zu verschwinden. Dort setzt er seine Ausbildung zum Jedi-Ritter unter der Anleitung von Yoda fort. Zu guter Letzt kommt es in der Wolkenstadt Bespin zum finalen Schwertduell zwischen Luke und Oberbösewicht Darth Vader.

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei. Wer jetzt meint, daß die dritte NES-Neuheit von Lucasfilm "The Return of the Jedi/Die Rückkehr der Jedi-Ritter" ist, der liegt falsch. Die Entwickler von Lucasarts (dazu gehört die Games-Divison von Lucasfilm) haben sich ein originelles Spielekonzept ausgedacht, das mit "Defenders of Dynatron City" verwirklicht wurde. In dem abgedrehten Geschicklichkeitstest tummeln sich sechs Superhelden, die in Kindestagen einem kleinen Atomunfall zum Opfer fielen und seltsam mutiert sind. Das ungewöhnliche Sextett nimmt den Kampf gegen das hinterhältige Wissenschaftlergenie Dr. Mayhem auf, der die Macht über Dynatron City übernehmen will. Jeder Superheld hat eine spezielle Waffe, mit der er sich verteidigt, wenn er durch die Straßen marschiert. In der Stadt stoßen Radium Dog, Ms. Megawatt oder Monkey Kid u.a. auf die Proto-Cola-Fabrik und die Mega Mall (*Einkaufszentrum*) mit samt ihren verrückten Geschäften. *MARTIN GAKSCH*

SUPER SONIC

Bei der Wertung zu Segas Superspiel "Sonic the Hedgehog" ist uns leider ein kleiner, aber bedeutender Fehler unterlaufen. Laut unserem Testkasten hat es "nur" 79% bei der Spielspaßwertung bekommen. Dem flinken Sonic stehen allerdings 82% zu. Damit hat er sich das *VIDEO GAMES CLASSIC*-Prädikat erlaufen. Wir entschuldigen uns und gratulieren nachträglich. *mg*

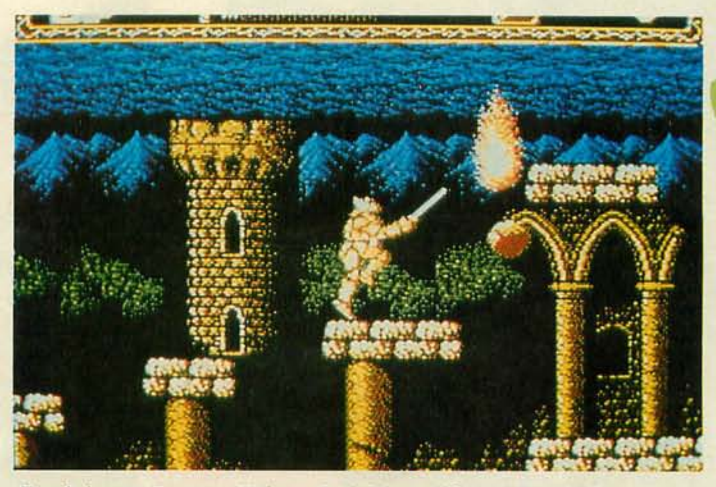


ACTIVISION KEHRT ZURÜCK

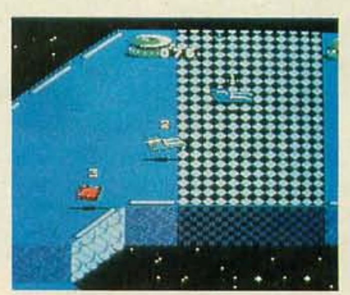
Videospielveteran Activision kehrt zu seinen Wurzeln zurück: Zwar wurde der altehrwürdige Hersteller mittlerweile vom franko-amerikanischen Softwareriesen Disc Company schnöde aufgekauft und aller ehemaligen Mitarbeiter "beraubt"; das klassische Activision-Logo ziert jedoch dieses Jahr erstmals wieder die Packungen von Konsolenspielen.

Drei Titel sind angekündigt: **The Adventures of Rad Gravity** kommt in Deutschland voraussichtlich im Oktober über Yeno Electronics. Für November sind das Action-Adventure **Sword Master** (sah grafisch sehr interessant aus) und **Galaxy 5000**, ein Weltraumrennen über 36 verschiedene Strecken auf allen neun Planeten unseres Sonnensystems, angekündigt. Wer mit "Laser-Toren" und schwarzen Löchern Bekanntschaft machen möchte, sollte sich diesen 3-D-Titel vormerken.

Für das nach eigenen Angaben ambitionierteste Projekt aus dem Hause Activision können wir leider noch kein offizielles Erscheinungsdatum nennen: In **Ultimate Air Combat** fliegt Ihr wahlweise eine F-14 Tomcat, eine F-18 Hornet oder eine Harrier; Activision verspricht in insgesamt 33 verschiedenen Missionen realistisches Fluggefühl, authentische Instrumente und freie Auswahl unter allen Waffensystemen der Jets. Ob es Ultimate Air Combat mit den weit verbreiteten Computersimulationen aufnehmen kann, erfahrt Ihr voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. *wi*



Durch bunte Fantasy-Welten: Activisions "Sword Master"



"Galaxy 5000" leitet Gasfüße durchs gesamte Sonnensystem

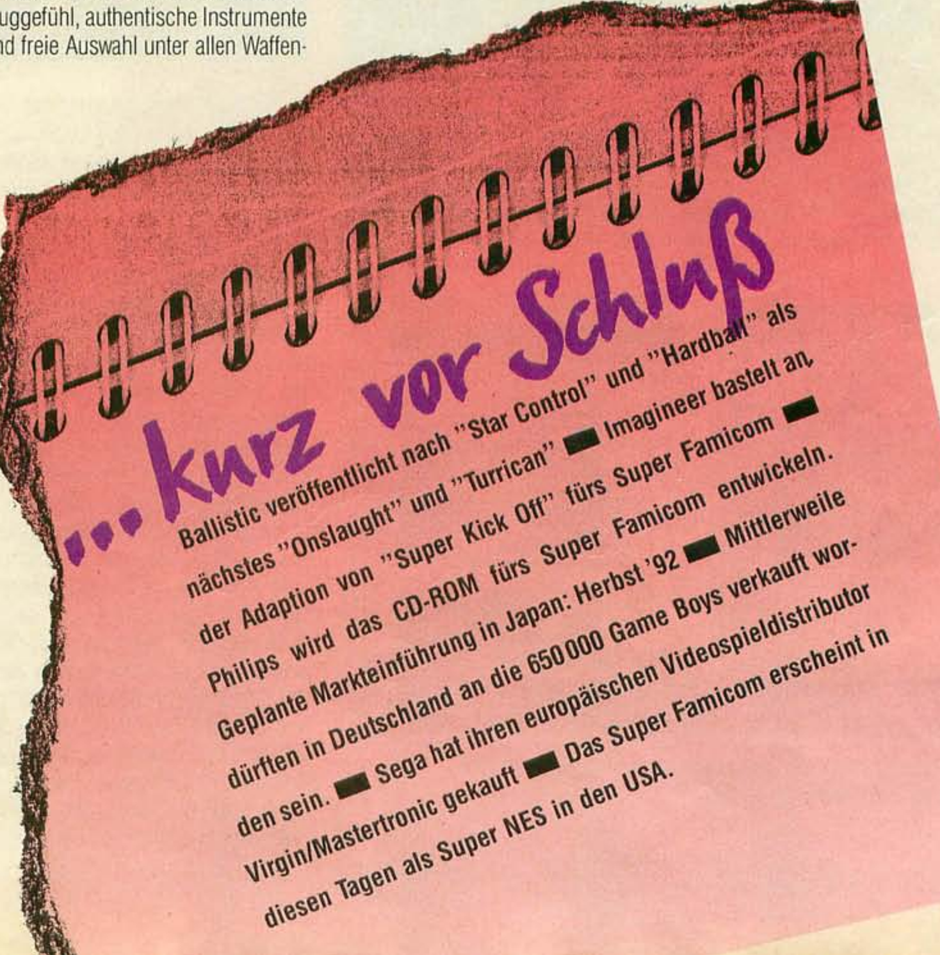
ANPFIFF

Sportspiele auf dem Super Famicom sind zur Zeit noch sehr rar. Bis auf ein paar mißglückte Baseball- und Golfsimulationen gibt's rein gar nichts. Neben Imagineer, die eine "Kick Off"-Umsetzung angekündigt haben, bereitet Human für das Weihnachtsgeschäft ein Fußballspiel vor.

Der Titel sieht zumindest optisch sehr vielversprechend aus. Das Spielfeld wird in fescher 3-D-Grafik von schräg oben gezeigt. Wie sich die Akteure auf dem Platz bewegen, können wir leider noch nicht beurteilen. Sobald wir das Modul in die Finger bekommen, gibt's natürlich einen ausführlichen Test. *mg*



Bald werden auch auf dem Super Famicom Tore geschossen





3-D-Grafik sorgt für eine neue Fußballoptik



PFUI SPINNE



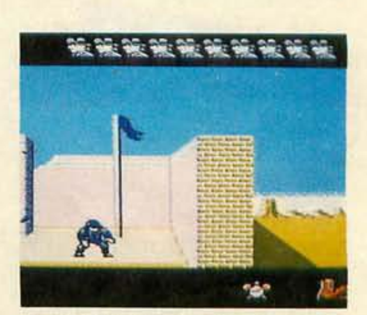
Spiderman wirft gekonnt mit Spinnweben um sich (Mega Drive)

Berühmte Comichelden suchen bevorzugt das Mega Drive heim. Nach "Mickey Mouse" und "Bat Man" wagt nun "Spiderman" den Sprung vom bedruckten Papier in den Modulschacht. Ihr befehligt den gelenkigen Spinnenmenschen, der sich in dem Geschicklichkeitsspiel durch mehrere Levels kämpfen muß. Seine Hauptaufgabe besteht darin, den Superschurken Kingpin daran zu hindern, New York in die Luft zu jagen – wahrlich kein Zuckerschlecken. Während Spiderman behende seine Spinnweben auf die Bösewichte schleudert, hangelt er sich durch einen Supermarkt, den Central Park und ein Stromwerk. Gute alte Bekannte wie Dr. Octopus, Venom, Sandman und Electro geben sich die Ehre. Spiderman wird voraussichtlich noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen. *mg*

BÜRGER-KRIEG

Noch vor Weihnachten läßt die französische Softwareschmiede Infogrames die Umsetzung des Computerspiels "North & South" auf NES-Besitzer los. Zur Abwechslung handelt es sich nicht um ein Action- oder Geschicklichkeitsspiel. Diesmal werden die Taktik- und Strategiefreunde bedient. Ihr seid in die Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs zurückversetzt und übernehmt den Part der Nord- bzw. Südstaaten.

Um die trockene Angelegenheit etwas aufzupeppen, griff Infogrames bei der Präsentation auf diverse Comicelemente zurück. So verschiebt Ihr nicht nur nüchtern einige Icons auf der Landkarte, sondern seht den General herzhaft animiert zum Angriff blasen. Das ungewöhnliche Modul wird um die 100 Mark kosten. *mg*



North & South ist ein Strategiespiel mit Comic-Touch (NES)



Rund um den Nintendo-Truck wird gespielt bis die Stoßdämpfer wackeln

SILBER-STREIF

In Kürze bricht auch für die Mega-Drive-Fans das CD-ROM-Zeitalter an. In Japan wurde der digitale Speichergigant vor wenigen Tagen auf den Markt gebracht, '92 wird das CD-ROM auch bei uns veröffentlicht.

Sega hat sich allerdings nicht damit zufriedengegeben, einfach "nur" ein neues Speichermedium zu schaffen, sondern hat zudem ein paar Extras spendiert. Das geschickt gestylte Zubehörteil bietet einen weiteren 68000-Prozessor und kann neben dem Sound direkt von CD zusätzlich acht Digi-Stimmen zum besten geben. Damit die 650 MByte (soviel paßt auf eine CD) flugs in den Speicher wandern, sorgt eine neue Elektronik dafür, daß die Übertragungszeiten pro MByte auf ein Minimum geschrumpft sind. Gerüchteweise soll sich sogar ein 3-D-Chip im CD-ROM befinden — Definitives war zu Redaktionsschluß leider noch nicht bekannt. Mit dem zirka 700 Mark teuren CD-ROM könnt Ihr natürlich auch normale Audio-CDs abspielen. *mg*

NINTENDO AUF ACHSE

Bis Oktober ist Nintendo auf Videospieletournee. Ein 18 Meter langer Sattelschlepper tuckert quer durch Deutschland und macht in über 50 Orten Station. Der Brummer kann zu einer vier Meter breiten Bühne ausgebaut werden, auf der bis zu 80 Spielstationen Platz haben werden. Hier wird dann an Game Boy und NES um die Wette gespielt.

Die "Videospiele auf Tour"-Idee hat übrigens Tradition: Anfang der 80er Jahre bereiste Atari die Bundesrepublik, um den deutschen "Centipede"-Meister an VCS-Konsolen auszuspielen. *Video Games*-Teammitglied Martin Gaksch hat nostalgische Erinnerungen an die gute alte Zeit: "Leider hat's nur zum zweiten Platz gereicht." *hl*



Das CD-ROM fürs Mega Drive sieht nicht nur schmuck aus, es bietet zudem faszinierende Technik

HIGH-TECH-ECKE



EINE FÜR ALLES

Fast jedes neue Gerät aus dem Bereich der Unterhaltungselektronik wird heutzutage mit einer Infrarot-Fernbedienung ausgeliefert. Spätestens bei der fünften Fernbedienung wird's hektisch: Ein blinder Druck auf den falschen Knopf, und statt des erhofften zweiten Programms im Fernsehen rödelt der CD-Spieler los, blubbert die Kaffeemaschine, springt der Videorecorder an oder sucht die Antennenschüssel nach einem neuen Satelliten. Mit der Allround-Fernbedienung RAV-1090 von Fisher soll das Tastengefummel ein Ende haben. Die RAV-1090 lernt auf Knopfdruck die Infrarotbefehle (fast) aller Fernbedienungen, auch wenn diese von einem anderen Hersteller sind. Vom Videorecorder, über Stereoanlagen (auch einzelne Komponenten) bis zum Laser-Disk-Spieler reicht die elektronische Völkerverständigung. Pro Gerät sind elf verschiedene Funktionen speicherbar. Damit sollte auch der größte Schalthunger befriedigt werden. Wer Ordnung in seinen Fernbedienungswust bringen will, sollte rund 299 Mark bereit haben. mh



GO AS GO CAN

Der gewiefte Kreuzworträstel-Knacker kennt sich aus: Das japanische Brettspiel mit nur zwei Buchstaben heißt "Go". Die zahlenmäßig den Schachfans weit unterlegenen Go-Freunde diesseits des Sonnenaufgangs können aufatmen. Während die Schachkollegen zur privaten Belustigung und zur Übung des mathematisch geschulten Schwarzweißdenkens auf unzählige Computerkrücken zurückgreifen konnten, stehen die Go-Enthusiasten auf elektronischem Brachland. Dank dem "Nemesis Igo Dojo"-Go-Computer soll das anders werden. Das batteriebetriebene Multitalent spielt Go nach japanischen oder chinesischen Regeln, bietet Hilfsfunktionen und Handicap-Vorgaben. Wer mitten im schönsten Spiel aus dem Zug raus muß, kann per Tastendruck das Spiel abspeichern. Der voluminöse Taschenkumpan für den angehenden Japanologen kostet rund 1320 Mark. mh



SÜSSE TRÄUME

Mitternacht. Kulis Nachtgedanken, die Nationalhymne nach Sendeschluß oder das Wort zum Sonntag haben es wieder mal geschafft: Die Müdigkeit hat uns übermannt, und wir sind vor der Glotze genüßlich eingepennt. Normalerweise würde jetzt der Flimmerkasten munter vor sich hin brummen, unseren Schlaf mit leisem Rauschen oder dem Testbild begleiten. Nicht so der tragbare Minifernseher CEP-3012D von Sanyo. Dank programmierbarer Einschlafautomatik schaltet er sich selbsttätig nach zwei Stunden oder zehn Minuten nach Sendeschluß ab. Eine eingebaute Antenne soll überall für guten Empfang sorgen, an die eingebaute AV (Chinch)-Buchse kann auch ein Videospiel (mit passendem Kabel) angeschlossen werden. Die 36-cm-Bildröhre ist erfreulicherweise getönt. Dank Fernbedienung muß sich der Gewohnheitsglotzer nicht von seinen Erdnüssen wegbewegen, um das Programm zu wechseln. Kosten tut das Zweit-TV rund 599 Mark. mh



HÖRT MICH JEDER?

Tja, da hat man den heißesten Sommerhit auf Kassette, aber keiner kann ihn hören. Wer seinen Walkman zum akustischen Allgemeingut machen will, kann auf ein paar passende Miniboxen zurückgreifen. Zum Beispiel Sonys Kleinstlautsprecher SRS-47 G. Der eingebaute Verstärker der kleinen Musikgiganten liefert 0,4 Watt. Das hört sich zwar bescheiden an, aber der Dampf reicht völlig aus, um einen U-Bahnwagen ausreichend zu beschallen. Wer will, kann die Boxen getrennt ein- oder ausschalten. Für Saft sorgt eine 3-V-Batterie. Die wahlweise in Schwarz oder Gelb erhältlichen Boxen sind übrigens gegen Spritzwasser geschützt, so daß einem musikalischen Ausbruch am Strand nichts mehr im Wege steht. Kostenpunkt der Zwergenkracher: 148 Mark. mh

DEMNÄCHST FÜR EURE KONSOLE

Auf diesen Seiten wollen wir Euch schon vorab über Spiele informieren, die wahrscheinlich im Lauf des Jahres in Deutschland erscheinen. Die Angaben beruhen größtenteils auf Informationen der Hersteller. Wir können natürlich keine Garantie dafür übernehmen, daß die angekündigten Titel auch wirklich zum vorgegebenen Termin auf den Markt kommen.

Die geplanten Veröffentlichungstermine sind nach Monaten gegliedert. Wenn wir wissen, daß ein bestimmtes Spiel im Lauf des Jahres erscheint, aber noch kein genaues Datum feststeht, dann ordnen wir es unter der Spalte "1991" ein.

Die angeführten Termine bei den Systemen Game Boy, Lynx, Master System, Mega Drive und NES beziehen sich auf offizielle Veröffentlichungen in Deutschland. Gerade beim Game Boy und dem Mega Drive kann es allerdings passieren, daß Grauimporteure die Spiele früher anbieten, da diese in den USA und Japan meist eher auf den Markt kommen. Bei der PC-Engine und beim Super Famicom, die beide zur Zeit nur als Japan-Importe erhältlich sind, geben wir die Erscheinungstermine der Module in Japan an. *mg*

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
August			
Maru's Mission	Jaleco	Geschicklichkeit	Game Boy
Bubble Bobble	Taito	Geschicklichkeit	Game Boy
Blue Shadow	Taito	unbekannt	Game Boy
Puzznic	Taito	Denkspiel	Game Boy
Black Manta	Taito	Action	Game Boy
A.P.B.	Atari	Action	Lynx
Pac-Land	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Ninja Gaiden	Atari	Action	Lynx
Xybots	Atari	Action	Lynx
Stun Runner	Atari	Action	Lynx
Super Bowl Football	Atari	Sport	Lynx
Checkered Flag	Atari	Autorennen	Lynx
Vindicators	Atari	Action	Lynx
Ace of Aces	Sega	Simulation	Master Sys.
Forgotten Worlds	Sega	Action	Master Sys.
Pacmania	Tecmagik	Geschicklichkeit	Master Sys.
Summer Games	Sega	Sport	Master Sys.
Strider	Sega	Action	Master Sys.
Speedball	Imageworks	Action	Master Sys.
Spiderman	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
688 Attack Sub	Sega	Simulation	Mega Drive
Sonic the Hedgebog	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Wrestle War	Sega	Sport	Mega Drive
Fantasia	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Alien Storm	Sega	Action	Mega Drive
Spiderman	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Abrams Battle Tank	Sega	Simulation	Mega Drive
Flicky	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Rygar	Tecmo	Action	NES
Shadow Warrior	Tecmo	Action	NES
Solomon's Key	Tecmo	Geschicklichkeit	NES
Swords & Serpents	Acclaim	Rollenspiel	NES
World Wrestling	Tecmo	Sport	NES
Days of Thunder	Mindscape	Autorennen	NES
Gauntlet II	Mindscape	Action	NES
Mission Impossible	Palcom	Action	NES
Blue Shadow	Taito	unbekannt	NES
720 Grad	Mindscape	Geschicklichkeit	NES
Roadblasters	Mindscape	Action	NES
Loopz	Mindscape	Denkspiel	NES
Super R-Type	Irem	Action	Super Fam.
September			
Bubble Bobble	Taito	Geschicklichkeit	Game Boy
Gremlins 2	Sunsoft	Geschicklichkeit	Game Boy
Ghostbusters 2	Activision	Geschicklichkeit	Game Boy
Pac-Man	Namcot	Geschicklichkeit	Game Boy
Robocop	Ocean	Action	Game Boy
Ishido	Atari	Denkspiel	Lynx
Baseball	Atari	Sport	Lynx
Tournament Cyberball	Atari	Sport	Lynx
World Class Soccer	Atari	Sport	Lynx
Gridrunner	Atari	Action	Lynx
Pinball Jam	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
720 Grad	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Super Skweek	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Robotron 2084	Razorsoft	Action	Lynx
Crystal Mines 2	Color Dreams	Geschicklichkeit	Lynx
Chess	Sega	Denkspiel	Master Sys.
Back to the Future II	Imageworks	Geschicklichkeit	Master Sys.
Bubble Bobble	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
The Flintstones	Grandslam	Geschicklichkeit	Master Sys.
EA Hockey	Electronic Arts	Sport	Mega Drive
Phantasy Star III	Sega	Rollenspiel	Mega Drive
Streets of Rage	Sega	Action	Mega Drive
Road Rash	Electronic Arts	Rennspiel	Mega Drive
The Immortal	Electronic Arts	Action-Adventure	Electronic Arts
Toe Jam and Earl	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Bonanza Brothers	Sega	Action	Mega Drive
Power Blade	Taito	Geschicklichkeit	NES
Racket Attack	Jaleco	Sport	NES
Ski or Die	Konami	Geschicklichkeit	NES
Neutopia II	Hudson	Action-Adventure	PC-Engine
Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	Action	Super Fam.
UN Squadron	Capcom	Action	Super Fam.
Oktober			
The Simpsons	Acclaim	Geschicklichkeit	Game Boy
WWF Superstars	Acclaim	Sport	Game Boy
Double Dragon III	Acclaim	Action	Game Boy
Fortified Zone	Jaleco	Action	Game Boy
NBA Allstar Challenge	Acclaim	Sport	Game Boy
Power Racer	Tecmo	Geschicklichkeit	Game Boy
Ice-Hockey	Atari	Sport	Lynx
Basketbrawl	Atari	unbekannt	Lynx
Geo-Duell	Atari	unbekannt	Lynx
Krazy Ace Miniature Golf	Telegames	Geschicklichkeit	Lynx
Xenon II	Imageworks	Action	Master Sys.
World Class Leaderboard	U.S. Gold	Sport	Master Sys.
Running Battle	Sega	Action	Master Sys.
Bonanza Brothers	Sega	Action	Master Sys.
Populous	Tecmagik	Strategie	Master Sys.
Heroes of the Lance	U.S. Gold	Action-Adventure	Master Sys.
Alien Storm	Sega	Action	Master Sys.
Laser Ghost	Sega	Action	Master Sys.
Dragon Crystal	Sega	Rollenspiel	Master Sys.
Fatal Labyrinth	Sega	Action-Adventure	Mega Drive
Might & Magic	Electronic Arts	Rollenspiel	Mega Drive
Starflight	Electronic Arts	Strategie	Mega Drive
Rings of Power	Electronic Arts	Strategie	Mega Drive
Monster World 3	Sega	unbekannt	Mega Drive
Shining in the Darkness	Sega	unbekannt	Mega Drive
Mercs	Sega	Action	Mega Drive
Astyanax	Jaleco	Action	NES
Maniac Mansion	Jaleco	Adventure	NES
Wrestlemania Challenge	Acclaim	Sport	NES
Rad Gravity	Activision	Action-Adventure	NES
North and South	Infogrames	Strategie	NES
Roller Games	Konami	Geschicklichkeit	NES
Top Gun II	Konami	Action	NES
The Simpsons	Acclaim	Geschicklichkeit	NES
Dragon Quest V	Enix	Rollenspiel	Super Fam.
Dungeon Master	Victor	Rollenspiel	Super Fam.

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
November			
Pop Up	Infogrames	Geschicklichkeit	Game Boy
Solomon's Club	Tecmo	Geschicklichkeit	Game Boy
Choplifter II	unbekannt	Action	Game Boy
Dragon's Lair	Elite	Geschicklichkeit	Game Boy
Pit Fighter	Atari Action	Lynx	
Hydra	Atari	Rennspiel	Lynx
Hard Drivin'	Atari	Rennspiel	Lynx
Raiden	Atari	Action	Lynx
Leaderboard	Atari	Sport	Lynx
Super Kick Off	U.S. Gold	Sport	Master Sys.
Out Run Europe	U.S. Gold	Rennspiel	Master Sys.
Shadow Dancer	Sega	Action	Master Sys.
G-Loc	Sega	Action	Master Sys.
Shadow of the Beast	Tecmagik	Action	Master Sys.
Line of Fire	Sega	Action	Master Sys.
Jewel Master	Sega	Action	Mega Drive
Decapattack	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Shadow of the Beast	Electronic Arts	Action	Mega Drive
Killing Game Show	Electronic Arts	Action	Mega Drive
Out Run	Sega	Rennspiel	Mega Drive
Ninja Burai	Sega	Action	Mega Drive
Dragon's Lair	Elite	Geschicklichkeit	NES
Snake's Revenge	Konami	Action	NES
Ski or Die	Palcom	Geschicklichkeit	NES
Castlevania 4	Konami	Action	Super Fam.
Zelda III	Nintendo	Action-Adventure	Super Fam.
Dezember			
Shadow Warrior	Tecmo	Action	Game Boy
Casino	Atari	Denkspiel	Lynx
Scrapyard Dog	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Turbo Sub	Atari	Action	Lynx
Viking Child	Atari	Action-Adventure	Lynx
Bill and Ted's Adventure	Atari	Action-Adventure	Lynx
Rolling Thunder	Atari	Action	Lynx
Toki	Atari	Action	Lynx
Tom & Jerry	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Asterix	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
Mercs	Sega	Action	Master Sys.
Sonic the Hedgehog	Sega	Geschicklichkeit	Master Sys.
Back to the Future III	Imageworks	Action	Master Sys.
Donald Duck	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
California Games	Sega	Sport	Mega Drive
F22 Interceptor	Electronic Arts	Simulation	Mega Drive
Robocod (James Pond II)	Electronic Arts	Action	Mega Drive
Dark Castle	Electronic Arts	Action	Mega Drive
Star Wars	Lucasfilm Games	Action-Adventure	NES
1991/1992			
Beetlejuice	Ljn	Geschicklichkeit	Game Boy
Battle Unit Zero	Jaleco	Action	Game Boy
Lemmings	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Metal Arc	Atari	unbekannt	Lynx
Dirty Larry Renegade Cop	Atari	unbekannt	Lynx
Super Real Basketball	Sega	Sport	Master Sys.
Putter Golf	Sega	Sport	Master Sys.
Turbo Out Run	Sega	Rennspiel	Mega Drive
Magic Master	Sega	unbekannt	Mega Drive
Street Karate	Sega	Action	Mega Drive
Super Fantasy Zone	Sega	Action	Mega Drive
Power Drift	Sega	Rennspiel	Mega Drive
D-Axe	Sega	Action	Mega Drive
Golden Axe 2	Sega	Action	Mega Drive
Toki	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
HVP 2	Sega	Sport	Mega Drive
Joe Montana Football 2	Electronic Arts	Sport	Mega Drive
Mule	Mindscape	Strategie	NES
Dirty Harry	Mindscape	Action	NES
Conan	Mindscape	Action	NES
Mad Max	Mindscape	Action	NES
Miracle	Mindscape	unbekannt	NES
Marble Madness	Milton Bradley	Geschicklichkeit	NES
Z1-Corvette	Milton Bradley	Rennspiel	NES
Digger	Milton Bradley	Geschicklichkeit	NES
Metal Mech	Jaleco	unbekannt	NES

TRANTOR

ROLF BOYKE
HEINI LENHARDT

TRANTOR KILLEN ENDGEGNER!
BOTZ
BOSS! DER NEUE COMIC FÜR
VIDEO-GAMES IST FÄLLIG
BOSS
TRANTOR HASSEN ÜBERSTUNDEN! MÜSSEN ERST BRECHEN HIGH-SCORE.
BOSS?
BRUTZEL!
KLAR, BOSS! VOLLSTES VER-STÄNDNIS, BOSS!

USA (ALLE SYSTEME)

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Super Mario Bros. 3	NES
2	⇧	Tetris	Game Boy
3	⇧	Monopoly	NES
4	⇩	Teenage Mutant Turtles II	Arcade Game / NES
5	⇧	Super Mario Land	Game Boy
6	⇧	Star Tropics	NES
7	⇧	Legend of Zelda	NES
8	⇧	F1 Race	Game Boy
9	⇧	Solstice	NES
10	⇧	Rescue Rangers	NES

VIDEO GAMES (ALLE SYSTEME)

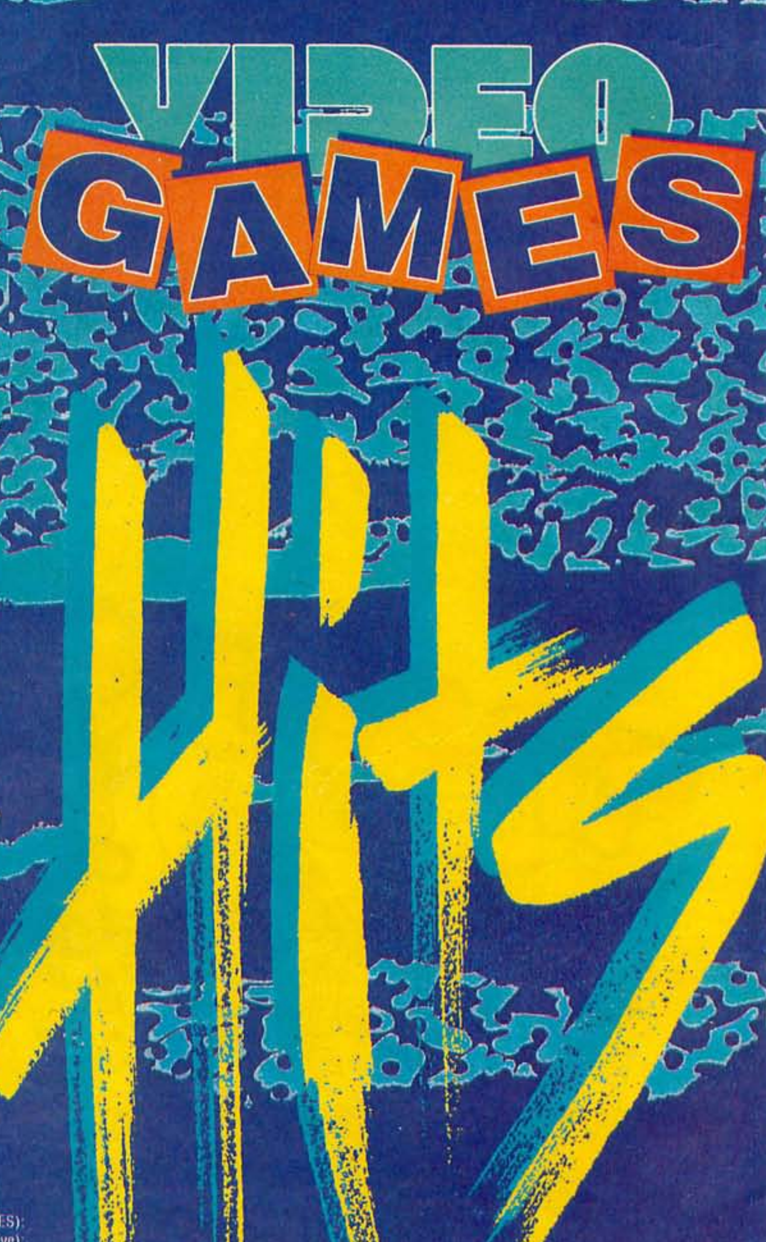
Platz	Trend	Titel	System
1	⇧	EA Hockey	Mega Drive
2	⇧	Long Raiser	Mega Drive
3	⇧	Actraiser	Super Famicom
4	⇧	Bonk's Revenge	PC-Engine
5	⇧	Shining in the Darkness	Mega Drive
6	⇧	Game Gear Shinobi	Game Gear
7	⇧	Dr. Mario	NES
8	⇧	Nemesis	Game Boy
9	⇧	Puzznic	NES
10	⇧	Solomon's Club	Game Boy

DEUTSCHLAND (GAME BOY)

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Robocop	Ocean
2	⇧	Duck Tales	Capcom
3	⇧	Batman	Sun Soft
4	⇧	Mickey Mouse	Kemco
5	⇧	Pipe Dream	Bullet Proof
6	⇧	Teenage Mutant Turtles	Konami
7	⇧	Dragon's Lair	Image Soft
8	⇩	Super Mario Land	Nintendo
9	⇧	WWF Superstars	LJN
10	⇩	Gargoyle's Quest	Capcom

DEUTSCHLAND (LYNX)

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Klax	Atari
2	⇧	Rygar	Atari
3	⇩	Blue Lightning	Atari
4	⇧	Shanghai	Atari
5	⇩	Rampage	Atari
6	⇧	Slime World	Atari
7	⇩	Road Blasters	Atari
8	⇨	Chip's Challenge	Atari
9	⇨	Gauntlet	Atari
10	⇧	Warbirds	Atari



Quellenangaben für die Hitparaden: Deutschland (Game Boy): Flashpoint, Bad Segeberg • Deutschland (NES): Flashpoint, Bad Segeberg • Deutschland (Master System):Sega/Virgin, Hamburg • Deutschland (Mega Drive): Sega/Virgin, Hamburg • Deutschland (Lynx): Atari, Raunheim • Deutschland (PC-Engine): Dynatex, Holzwieckede • England (alle Systeme): Mean Machines • U.S.A. (alle Systeme): Famicon Magazine • Japan (alle Systeme): Famicon Magazine • Video Games (alle Systeme): Redaktion Video Games. Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den aktuellen Tests in dieser Ausgabe die höchsten Spielspaß-Wertung erzielten. Diese Wertungen werden von den Testern Winnie Forster, Stephan Englhart, Michael Hengst, Martin Gaksch, Boris Schneider und Heinrich Lenhardt festgelegt.

DEUTSCHLAND (PC ENGINE)

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Bonk´s Adventure	Hudson Soft
2	⇧	Spirit Soldier	Naxat
3	⇩	Final Match Tennis	Human
4	⇩	Jackie Chan	Hudson Soft
5	⇧	Tiger Heli	Taito
6	⇧	Mr. Heli	Irem
7	⇧	Son Son II	Capcom
8	⇩	Dragon´s Curse	Hudson Soft
9	⇧	Nectaris	NCS
10	⇧	Darius	Taito

DEUTSCHLAND (MASTER SYSTEM)

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Mickey Mouse: Castle of Illusion	Sega
2	⇧	Moonwalker	Sega
3	⇧	Super Tennis	Sega
4	⇩	Wonderboy III: Dragon´s Trap	Sega
5	⇧	Alex Kidd IV	Sega
6	⇧	Teddy Boy	Sega
7	⇨	Double Dragon	Sega
8	⇩	Super Monaco Grand Prix	Sega
9	⇩	Indiana Jones	U. S. Gold
10	⇧	After Burner	Sega

ENGLAND (ALLE SYSTEME)

Platz	Trend	Titel	System
1	⇧	Sonic the Hedgehog	Mega Drive
2	⇩	Mickey Mouse: Castle of Illusion	Master System
3	⇧	Super Mario Land	Game Boy
4	⇧	Nindendo World Cup	NES
5	⇧	Shadow Dancer	Mege Drive
6	⇧	Double Dragon	Game Boy
7	⇩	Super Mario Bros. 2	NES
8	⇧	Heavyweight Champ	Master System
9	⇧	Impossible Mission	Master System
10	⇧	Afterburner	Mega Drive

DEUTSCHLAND (MEGA DRIVE)

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Moonwalker	Sega
2	⇧	Mickey Mouse: Castle of Illusion	Sega
3	⇩	Super Monaco Grand Prix	Sega
4	⇧	Super Real Basketball	Sega
5	⇧	Afterburner II	Sega
6	⇧	James Pond	Electronic Arts
7	⇧	E-Swat	Sega
8	⇩	Dick Tracy	Sega
9	⇩	World Cup Italia ´90	Sega
10	⇧	Wonderboy III	Sega

DEUTSCHLAND (NES)

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Probotector	Konami
2	⇧	Battle of Olympus	Nintendo / Broderbund
3	⇧	Iron Sword	Acclaim
4	⇧	Teenage Mutant Turtles	Konami
5	⇧	Wizards & Warriors	Acclaim
6	⇧	Ghostbusters II	Activision
7	⇧	Defender of the Crown	Palcom
8	⇩	Castlevania	Konami
9	⇨	Metal Gear	Konami
10	⇧	Track and Field II	Konami

JAPAN (ALLE SYSTEME)

Platz	Trend	Titel	SYSTEM
1	⇧	Sim City	Super Famicom
2	⇩	Super Mario World	Super Famicom
3	⇧	Ultraman	Super Famicom
4	⇧	F-Zero	Super Famicom
5	⇧	SP Baseball	Super Famicom
6	⇧	Super Mario Land	Game Boy
7	⇧	Dr. Mario	Game Boy
8	⇧	SD Garms	Game Boy
9	⇧	F1-Race	Game Boy
10	⇧	Augusta Golf	Super Famicom

NEUES AUS DEM TESTLABOR

Vorhang auf zum Testteil von *Video Games*: Wir sagen Euch, welche neuen Spielmodule Ihr haben solltet und welche man getrost vergessen kann.

Start frei zu unserer Testparade. Gut 60 attraktive neue Videospiele haben wir für Euch gründlich geprüft und bewertet. Wie gewohnt sind die Tests übersichtlich nach Systemen geordnet, damit Ihr ohne lästiges Rumgeblätter alle Tests für Eure Konsole "am Stück" lesen könnt.

MASTER SYSTEM

In der letzten Ausgabe von *Video Games* flutschten die hochklassigen Master-System-Module im Eiltempo ins Testernetz. Wen wundert's also, daß jetzt eine kleine Atempause folgt. Der Ausstoß an Neuheiten wurde etwas zurückgeschraubt; Spitzentitel wie "Populous" wachsen eben nicht auf den Bäumen. Immerhin: Mit "Bubble Bobble" und "Strider" sind langerwartete Umsetzungen von Spielhallenklassikern endlich fürs Master-System fertig geworden. Und mit "Xenon II" bekommen die Freunde gradliniger Weltraumballereien endlich was ordentliches vor den Laser.

LYNX

Der Nachschub an Lynx-Modulen kleckert weiterhin etwas zäh vor sich hin. Immerhin: Was die Atari-Entwicklungslabors verläßt, hat zumindest einen Namen. In dieser Ausgabe testen wir mit "A.P.B.", "Ninja Gaiden" und "Checkered Flag" ausnahmslos Spielautomaten-Umsetzungen fürs Lynx.

MEGA DRIVE

Sowohl in Sachen Quantität als auch Qualität ist das Angebot an Spieleneuheiten für diesen 16-Bit-Boliden höchst erfreulich. Noch hat man Hits wie "Sonic" nicht durchgespielt, da rauschen die neuen Toptitel im Eiltempo an. Egal, ob Rollenspiel ("Shining in the Darkness"), Zweikampfaction ("Streets of Rage") oder Sport ("EA Hockey"): Bei den neuen Mega-Drive-Leckereien kommt kein Geschmack zu kurz.

GAME BOY

Neue Importe, überfällige Deutschland-Veröffentlichungen und namhafte Umsetzungen bestimmen den Game-Boy-Teil dieser Ausgabe. Nachdem das Puzzlespiel "Quarth" und der Ballerknaller "Nemesis" lange Zeit nur als Importe erhältlich waren, bringt Konami diese Klassiker in diesen Tagen endlich offiziell in die deutschen Läden. Trotz Warteschleife zwei lohnende Module, die dicke Wertungen einfahren.

Während mit Electronic Arts' "Tour de Trash" ein brandneues Spiel der "Skate or Die"-Reihe exklusiv für den Game Boy erscheint, stapeln sich die Umsetzungen von NES-Erfolgstiteln: Vom sportlichen "World Cup" bis zum knalligen "Probotector" wird dabei hohe Qualität geboten. Wer vor ein paar Jahren am Heimcomputer C 64 herumspielte, wird sich besonders über "Castilien" freuen, die Game-Boy-Adaption des guten alten "Nebulus".

NES

Neben dem Mega Drive ist das gute alte NES die Konsole, die zur Zeit am gründlichsten mit Neuerscheinungen bedacht wird. Das prominenteste Modul ist zweifellos "The Simpsons", das pünktlich zum TV-Start der gleichnamigen Zeichentrickserie erscheint. Freunde von Designeraction werden mit dem Jump-and-Run-Filetstück "Mega Man 2" glücklich. Der abenteuerlustige NES-Besitzer wandelt auf den Spuren der "Battle of Olympus"; Sportler ziehen sich den Winterfünfkampf "Ski or Die" rein oder mischen bei den wilden "Rollergames" mit.

PC-ENGINE

Ganze Modulwogen schwappen nicht gerade über der PC-Engine zusammen, aber was erscheint, strotzt oft vor spielerischen Qualitäten. Der Tüftler wird mit "Hatris" glücklich, die Fußballsimulation "Power Eleven" dürfte nicht nur den Hardcore-Rasenschinder interessieren und Ballerfans schweben ohnehin auf Wolke sieben: der "Gunhed"-Nachfolger "Final Soldier" ist da.

Es ist nicht leicht, ein Monster zu sein. Fledermäuse und Schleimklumpen laufen dem Helden beim Mega-Drive-Rollenspiel "Shining in the Darkness" reihenweise über den Haufen. Doch die "Kleinen" sind nur Kanonenfutter, um dem wütenden Spieler Erfahrungspunkte und Goldstücke zu spenden: Ein Hieb mit dem Taschenmesser reicht aus, um das Nachwuchsmonster wegzuputzen. In Gedenken an all die schwächlichen Monster, die von hoffnungslos überlegenen Rollenspielern zerhackstückt werden, küren wir diesen Flatterunhold zum "Sprite des Monats".

GAME GEAR

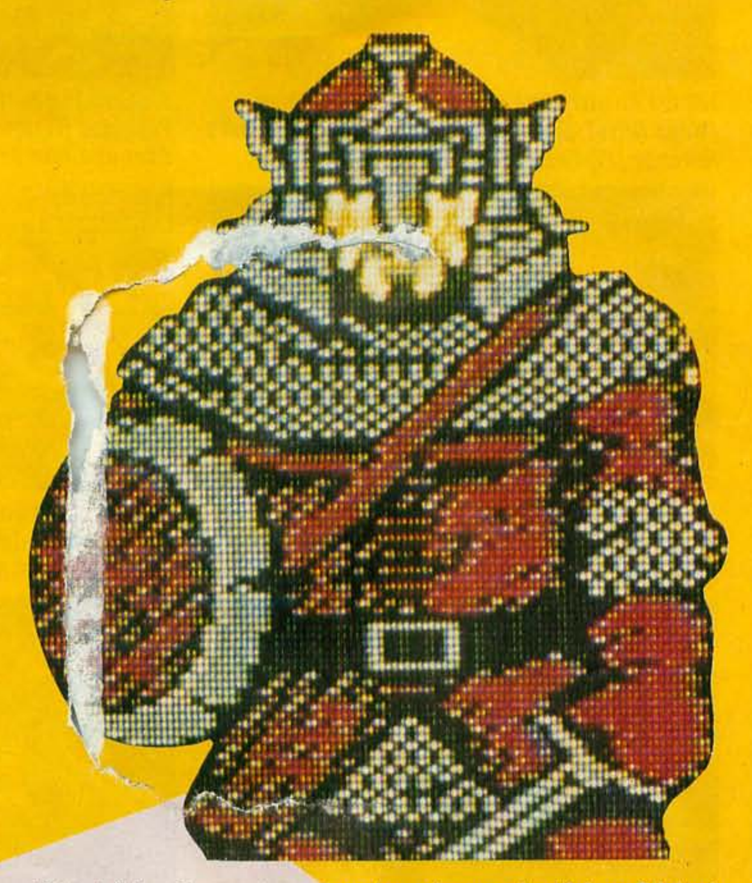
Erstmals zieht Segas neue Handheld-Konsole Game Gear mit einer eigenen Rubrik in unseren Testteil ein. Wir haben uns drei frische, besonders attraktive Module aus dem Angebot für den Newcomer herausgepickt: "GG-Shinobi" entzückt den Actionfreund, "Dragon Crystal" ist mehr für abenteuerlustige Videospieler gedacht und "Super Monaco GP" ein solides Vergnügen für Rennsportwütige.

SUPER FAMICOM

Angesichts der anstehenden Veröffentlichung der englischen Version des Denk- und Actionepos "Act Raiser" nehmen wir diesen imposanten *Modulbrocken* für Euch unter die Lupe. Die aufregendste Neuheit für Nintendo 16-Bit-Konsole ist aber zweifellos "Super R-Type":

Viel Vergnügen wünscht Euer Testteam: *Boris, Heinrich, Julian, Martin, Michael, Stephan* und *Winnie*

KLEBEN UND KLEBEN LASSEN



Keine *Video-Games*-Ausgabe ohne einen ordentlichen Sticker! Das Klebwerk, das Ihr auf dieser Seite findet, zeugt von einem erfüllten Rollenspieler-Dasein: Wer Prinzessinnen rettet und Drachen meuchelt, der hat sich auch seinen "Swords & Serpents"-Aufkleber von Acclaim redlich verdient.
Viel Spaß!

Sollte der Swords & Serpents-Aufkleber fehlen, könnt Ihr in gegen Einsendung eines mit 1,— Mark frankierten Rückumschlags, auf dem Eure Adresse steht, bei uns nachbestellen. Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Zeitschriftenvertrieb
Kennwort:
Swords-Aufkleber
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

SO TESTEN WIR

WERTUNGS-WUT



Boris Schneider verstärkt in dieser Ausgabe erstmals das Testteam. Seine aktuellen Favoriten: Sonic (Mega Drive) und Castilien (Game Boy)

In *Video Games* gibt es so viele Tests, daß die Joypads schmoren. Nach welchem Schema wir jedes Modul unter die Lupe nehmen, verrät dieser kleine Testleitfaden.



Winnie Forster begeistert sich für Lung Racer (Mega Drive), Game Boy Wars (Game Boy), Bonk's Revenge (PC-Engine) und Sonic (Mega Drive)



Stephan Englhart spielt besonders gerne Populous (Master System) und Tail'gator (Game Boy) und Tour de Trash (Game Boy)



Julian Eggebrecht schwärmt für GG-Shinobi (Game Gear), Y's III (Super Famicom), Mega Man 2 (NES) und Dr. Mario (Game Boy/NES)



Heinrich Lenhardts Lieblinge sind EA Hockey (Mega Drive), Golden Axe Warrior (Master System) und PGA Tour Golf (Mega Drive)



Martin Gaksch läßt alles stehen und liegen für Probotector (Game Boy), GG-Shinobi (Game Gear), EA Hockey (Mega Drive) und Mega Man 2 (NES)



Michael Hengst amüsiert sich aufs Heftigste mit Shining in the Darkness (Mega Drive), Act Raiser (S. Famicom) und Phantasy Star III (Mega Drive)

Ein neues Videospielmodul zu bewerten, ist gar nicht mal leicht. Wir wollen jede Neuerscheinung ebenso kritisch wie objektiv nach einheitlichen Richtlinien besprechen.

DIE TESTER

Sieben mit allen Extrawaffen gewaschene Videospielfans sitzen an den Redaktions-Joypads, um für *Video Games* die aktuellen Titel zu prüfen. Die Mitglieder unseres Teams sind Heinrich Lenhardt, Julian Eggebrecht, Martin Gaksch, Michael Hengst, Stephan Englhart, Winnie Forster und (neu dabei) Boris Schneider. Rechts seht Ihr die Konterfeis dieser Knaben, von denen jeder einige seiner persönlichen Videospielklassiker vorstellt. Jedes Modul wird von einem Mitglied dieses Teams geprüft. Die Wertungen werden im Team ausdiskutiert, um eine möglichst objektive Beurteilung zu gewährleisten.

DIE SPIELE

Wir besprechen Videospielmodule, die vor kurzem erschienen sind oder in den nächsten Tagen in den Handel kommen werden. Bei Versionen, deren Erscheinungstermin noch ein paar Wochen auf sich warten lassen wird, informieren wir Euch im Test über den geplanten Termin. Manchmal besprechen wir auch eine Videospielneuheit aus Japan oder den USA, die noch nicht offiziell in Deutschland erschienen ist. Solche Importe sind nur bei speziellen Versandhändlern erhältlich.

Bei der Auswahl der Module haben wir uns etwas auf die besseren Spiele konzentriert, denn schließlich will man über die tollen Titel mehr erfahren als über die Gurken, für die man kein Geld verheizen sollte.

DAS FAZIT

Jeder Test ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels, ohne das Gebotene irgendwie zu bewerten. Lob und Tadel heben wir uns für das Fazit auf, das am Ende des Tests in fett erscheint.

DER WERTUNGSKASTEN

Jede Menge technische Infos über das Spiel sowie genaue Bewertungen in Prozenten (von 1 bis 100) findet Ihr im abschließenden Wertungskasten. Eine Abbildung und Erklärung dieses Kastens findet Ihr rechts unten. Die Kriterien, die wir einzeln mit einer Zahl zwischen 1 (extrem übel) bis 100 (besser geht's nicht) bewerten, sind "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß".

Unter Grafik fällt alles, was in irgendeiner Weise die Aufmerksamkeit der Pupillen erregt: Farbenpracht, Anzahl und Qualität der Sprites und Ab-

wechslungsreichtum bei den Hintergrundbildern spielen hier ebenso eine Rolle wie technische Aspekte — immer unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Videospielsystems. Ein Beispiel: Die Grafik bei einem Game-Boy-Spiel direkt mit einem Mega-Drive-Modul zu vergleichen, wäre unfair, weil das Mega Drive wesentlich bessere Grafikvoraussetzungen hat.

Unter dem Stichpunkt Musik bewerten wir die Rhythmen und Melodien, die das Spiel begleiten. Je mehr Stücke es gibt, je schöner sie komponiert sind und je besser sie klingen, desto höher die Wertung. Die Soundeffekt-Wertung beschränkt sich hingegen ausschließlich auf Soundeffekte. Bei einem Spiel, das z.B. miese Musik, aber tolle Geräusche hat, können wir dies durch die getrennten Wertungen sehr gut rüberbringen. Auch bei Musik und Soundeffekten wird berücksichtigt, wie gut die Konsole ausgenutzt wird.

Die letzte (und wichtigste) Wertung verrät, wie groß der Spielspaß ist. Hier handelt es sich um eine Art Gesamtwertung, denn sie sagt aus, wie lange und wie begeistert man bei einem Spiel bei der Stange bleibt. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen: So gibt es z.B. Module, die schlappe Grafik haben, aber wegen einer tollen Spielidee trotzdem viel Spaß machen. Wenn Ihr Euch ein neues Spielmodul kaufen wollt, solltet Ihr Euch vor allem nach unserer Spielspaß-Wertung richten: Je höher sie ist, desto empfehlenswerter ist ein Modul. Besonders herausragende Spiele, die beim Spielspaß mit 80 oder mehr abschneiden, werden außerdem mit einem Gütesiegel ausgezeichnet, dem "Video Games Classic".

Immer mehr Module lassen sich nicht in die gängigen Schubladen wie z.B. "Action" oder "Abenteuer" einordnen; viele Spiele bieten gut gemischte Elemente aus verschiedenen Bereichen. Wir geben bei jedem Test deshalb drei Bildsymbole an, die verdeutlichen sollen, was Euch spielerisch erwartet. Bietet ein Modul Action pur, so wird es drei Bildchen mit dem Actionsymbol ernten. Erscheint aber ein Action-Adventure, bei dem man auch ein paar Puzzles lösen muß, so könnte die Zusammenstellung aus einem Abenteuer- und zwei Actionsymbolen bestehen. *hl*



Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

GOLDEN AXE WARRIOR
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt


Action


Abenteuer-/Rollenspiel


Geschicklichkeit

Sport


Denk- bzw. Strategiespiel

HERSTELLER: Virgin/Sega
TESTVERSION VON: Virgin/Sega

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet

76% GRAFIK
74% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE
81% SPIELSPASS



Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"



FÜNF WEITERE MEGA-TITEL VON ELECTRONIC ARTS, DIE IHRE GRAUEN ZELLEN GARANTIERT AUF TRAB BRINGEN

Melden Sie sich noch heute für eine Gehirntransplantation an.

Oder versuchen Sie Ihr Glück mit all den anderen Spielern, die es nicht abwarten können, ihre geistige Gesundheit mit den neuesten MegaDrive-Erscheinungen der Electronic Arts aufs Spiel zu setzen.

Da ist zunächst einmal "Blockout"™, das schnellste, verrückteste, nervenaufreibendste 3D-Strategie-Puzzle, vor dem sich Einstein weinend zurück in den Kindergarten flüchten würde.

Oder "Centurion"™. Sie im Alleingang gegen die bekannte Welt. Sie können von Glück sagen, daß wir uns bei den Alten Römern befinden, zu einer Zeit, als der größte Teil der Welt noch vollkommen unbekannt war.Trotzdem müssen Sie es mit den Galliern und den Barbaren aufnehmen, ganz zu schweigen von den Kräften, die eigentlich auf Ihrer Seite sein sollten - zu Land, zu See und auf dem Streitwagen.

Im "Faery Tale Adventure"™ genügt es einfach nicht, im Kampf gegen den bösen Zauberer ein einzelner Mensch zu sein. Deshalb können Sie drei ganze Brüder auf einmal verkörpern und Ihre Mehrfachfeinde in einem Echtzeitkampf zur Strecke bringen.

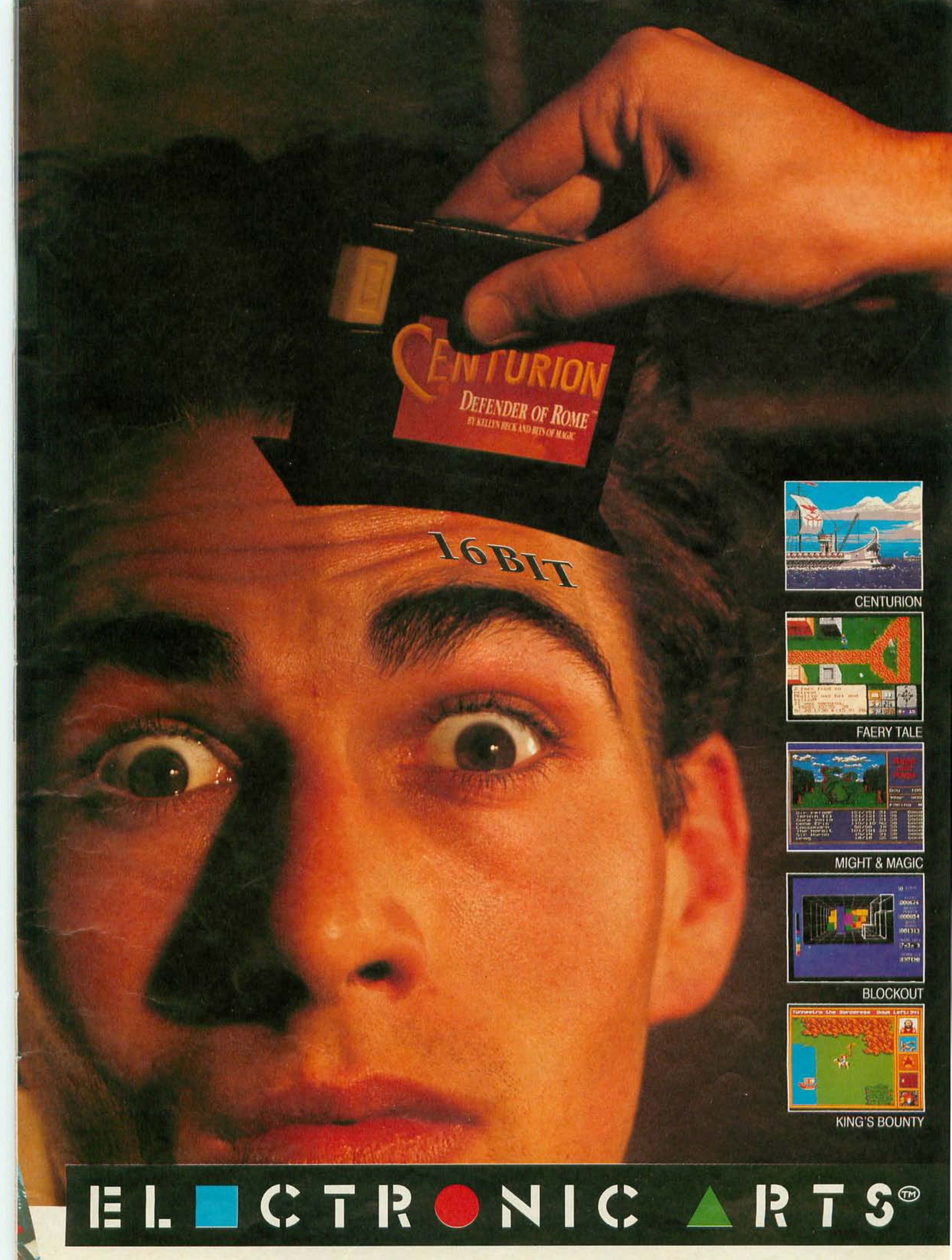
In "Might & Magic - Gates to another World" (Macht und Magie – Tor zu einer anderen Welt) können Sie acht Rollen gleichzeitig verkörpern und sich auf 100 hartgesottenen Missionen zur Rettung der Welt Cron (World of Cron) an 96 Zaubern vorbeikämpfen.

In "Kings Bounty"™ sind Sie dann wieder eine einzige Person. Dafür müssen Sie vier Kontinente durchqueren und hunderte von Schlachten gegen 25 bösartige Fantasiewesen schlagen, ehe Sie den Zepter der Ordnung (Sceptre of Order) für sich beanspruchen können.

Stellen Sie sich der Herausforderung noch heute und probieren Sie schon mal die Zwangsjacke in Ihrer Größe.

SEGA MEGA DRIVE





CENTURION
DEFENDER OF ROME
16BIT
CENTURION
FAERY TALE
MIGHT & MAGIC
BLOCKOUT
KING'S BOUNTY
ELECTRONIC ARTS

Kampf der GIGANTEN

Mega Drive oder Super Famicom: Die beiden Edelkonsolen kämpfen erbittert um die Gunst der Videospieler. *VIDEO GAMES* klärt die Fronten und läßt Experten ran. Prominente Programmierteams sagen ungeschminkt ihre Meinung.

Lange nachdem für Computerspieler das 16-Bit-Zeitalter anbrach, wurde es 1988 mit der Einführung von Segas Videospielsystem Mega Drive auch für die Konsolenbegeisterten Wirklichkeit — zumindest in Japan, wo es Premiere hatte. Sega protzte gewaltig mit Hardwaredaten: Dem Mega Drive liegt ein mit 8 MHz getakteter Motorola-68000-Prozessor zugrunde. Diese geballte Rechenpower reicht nicht nur für schnelle Actionspektakel, sondern auch für 3-D-Polygon-Spiele wie Flugsimulationen und ähnliches aus. Der Grafikcoprozessor hat eine Palette von 512 Farben zu bieten. Davon können bis zu 64 gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden. Genauso wie ein hochgezüchteter Spielautomat scrollt das Mega Drive nicht nur flüssig in jede Richtung, all das ist sogar in zwei Ebenen möglich (in Fachkreisen "Parallax-Scrolling" genannt).

Auch im Bereich der Sprites ist Segas Sprößling äußerst fit. Bis zu 2064 Objekte kann die Hardware auf den Bildschirm zaubern, wobei allerdings nie zu viele auf einer horizontalen Linie liegen dürfen — sonst flackert's. Doch Vorsicht, dies alles bedeutet noch nicht, daß die maximale Anzahl an Sprites wirklich ruckfrei zu bewegen ist. Nach ein paar hundert Stück geht nämlich der Hauptprozessor in die Knie. Das heißt im Klartext, daß die Sprite-Hardware zwar noch nicht überfordert ist, aber der Hauptprozessor legt hier die Bremse ein. Konsequenz: Es fängt an zu ruckeln.

Im Vergleich zum Vorgänger, dem Master System, hat Sega auch musikalisch kräftig zugelegt. Segas noble Konsole hat einen im FM-Bereich recht guten Soundchip, der sogar Stereoton ermöglicht. Für den Soundchip ist der zweite Hauptprozessor, der etwas altbackene Z80, zuständig. Leider hat das Mega Drive kaum Sample-Fähigkeiten, nur eine Stimme ist für Digi-Sound vorgesehen. Großartige digitalisierte Geräusche oder Sprache ist deshalb ziemlich schwer zu realisieren.

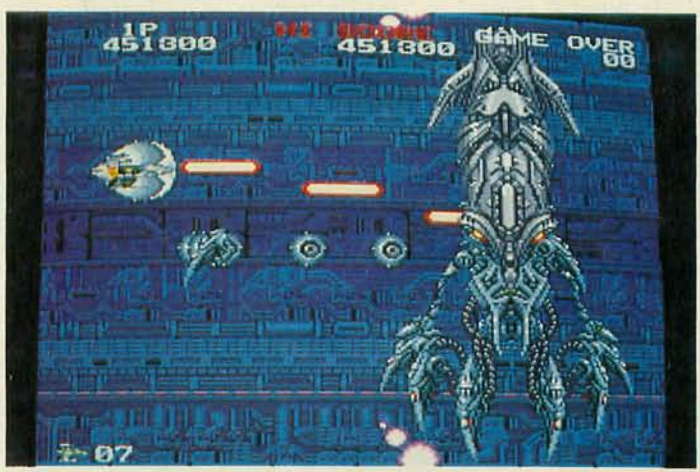
Trotz all der beeindruckenden Hardwaredaten vermißt man im Mega Drive eines: Von Segas berühmter 3-D-Hardware, die die Firma in der Spielhalle mit Titeln wie "Galaxy Force" und "Afterburner" berühmt gemacht hat, ist nichts zu entdecken. Flüssiges Zoomen und Drehen von Hintergründen oder Objekten bleibt vorläufig ein Traum.

Als das Mega Drive zunächst in Japan auf den Markt kam, machten die ersten Spiele den Käufer eher skeptisch. Das öde "Altered Beast" riß wirklich niemanden vom Hocker. Minimaler Spielspaß war hier gepaart mit einlullendem Düdel-Sound und viel zu vielen Programmfehlern. Auch die 16-Bit-Version von "Alex Kidd"

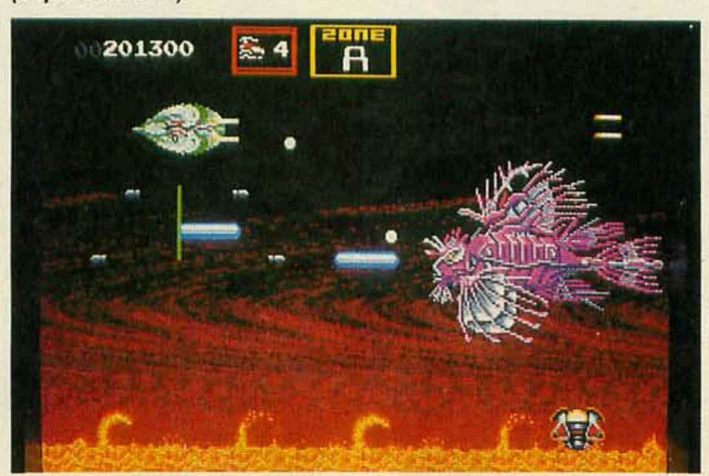
wurde nicht zum erhofften Jump'n' Run-Knüller, sondern erschlug dank mittelprächtiger Qualität bumeranggleich unseren geliebten Alex Kidd und alle vielleicht geplanten Fortsetzungen noch dazu. Erste Lichtblicke kamen erst mit "Golden Axe" und "Tatsujin/Truxton" in Sicht, die ihren Spielhallenvorbildern recht nahe kamen. Vollends von den Fähigkeiten des Geräts überzeugte schließlich "Ghouls'n'Ghosts", eine exzellente Spielhallenadaption, die bewies, daß das Mega Drive wirklich Parallax-Scrolling und Sprite-Bewegungen wie ein Arcade-Automat realisieren konnte.

Wohl auch durch die mangelnde Attraktivität der ersten Spiele kam der Verkauf des Mega Drives in Japan nur schwer in Gang. Zu groß war dort die Dominanz von Nintendos NES; aber auch die PC-Engine, eine 8-Bit-Konsole von NEC mit erstaunlichen Fähigkeiten und exzellenten Spielen, machte es Segas Sprößling schwer. Außerdem kam das alte Sega-Problem in der Anfangszeit sehr zum Tragen: keine Fremdhersteller in Sicht. Wie schon beim Master System entwickelte Sega fast alle Spiele, die Konkurrenten Nintendo und NEC konnten mit Dutzenden von Fremdanbietern und somit einem gigantischen Modulangebot auftrumpfen.

Der wohl entscheidende Wendepunkt für Sega war die Einführung des Mega Drives unter dem Namen Genesis in den USA. Die Verkaufszahlen dort entwickelten sich besser als in Japan, und viele Softwarehersteller stürzten sich geradezu auf die neue Konsole. Durch diese Erfolge ermuntert, fingen auch in Japan allmählich die großen Spieleproduzenten an, sich für das Mega Drive zu interessieren. Neben den bekannten Softwareriesen wie z.B. Taito und Namco nutzten immer mehr kleinere Firmen das sehr programmiererfreundliche Mega Drive für erstaunliche Neuentwicklungen: Vor allem im Action-Bereich haben sich die Firmen Tecno-Soft und Compile mit Klassikern wie "Thunder Force III" und "Musha Aleste" längst von den großen Spielautomatenprofis gelöst und übertrumpfen diese teilweise.



Darius Twin: trotz Zwei-Spieler-Modus "nur" ein gutes Actionspiel (Super Famicom)



Darius II: Grafisch nicht so eindrucksvoll, dafür technisch besser als Darius Twin (Mega Drive)

Mit der Einführung des Mega Drives in Europa, die Mitte 1990 über die Bühne ging, wurde die Konsole endgültig das weltweit beliebteste 16-Bit-System. Dank des großen Erfolgs schossen sich immer mehr europäische Softwareentwickler auf das Mega Drive ein. Dank der starken Unterstützung durch europäische und amerikanische Softwarehäuser werden dem Käufer inzwischen Spiele der verschiedensten Genres in teils überragender Qualität geboten. Sega hat es geschafft, sich noch vor der Markteinführung von Nintendos Gegenspieler, dem Super Famicom, ein großes Stück des weltweiten Videospielkuchens abzuschneiden. Zum Glück ruht sich Sega auf den Lorbeeren nicht aus. Neue Titel wie "Castle of Illusion" und "Sonic the Hedgehog" beweisen, daß das Mega Drive seinen Zenit noch lange nicht erreicht hat und noch viele Jahre mit guter Software versorgt wird. Obwohl das Mega Drive stärker und stärker wurde, saß der Gigant Nintendo abwartend und mit einer Seelenruhe ohnegleichen da, ergötzte sich von Zeit zu Zeit an den weltweit steigenden NES-Verkaufszahlen und ließ das längst entwickelte Super Famicom in der Mottenkiste verstauben. Erst Weihnachten 1990 wurde es, nach einer Werbekampagne von gigantischen Ausmaßen, einer vor Spannung beinahe platzenden Menge hunderttausender Japaner präsentiert. In Tokio campierten Nintendo-Fans vor den Läden, um an eines der ersten Geräte heranzukommen, als es am 21. November 1990 endlich soweit war. Die Begeisterung kannte keine Grenzen: Das Super Famicom schien *die* Traumkonsole zu sein. In wenigen Monaten wurden an die zwei Millionen Grundgeräte verkauft. Zum Vergleich: Sega hat bis heute weltweit nur knapp mehr Mega Drives an den Mann gebracht.

Mit 256 gleichzeitig darstellbaren Farben aus einer Palette von über 32000, 2-Ebenen-Parallax-Scrolling, vielen großen Sprites, einem echten 3-D-Chip sowie fulminantem Digi-Stereosound wirkte das Super Famicom wie die ultimative Spielekonsole. Zum Verkaufsstart erschienen zwei Spiele: Das unglaublich gute "Super Mario World" und das beste Rennspiel, das es je für zu Hause gab: "F-Zero". Nintendo machte nicht den Fehler der Konkurrenz. Nicht nur das Gerät war gut, sondern auch die Software überzeugte durch überragende Qualität, an die kaum ein Mega-Drive-Spiel herankam.

Der große Hammer war dann allerdings "Gradius III". Wie erwartet, brachte Softwaregigant Konami den dritten Teil seiner immens erfolgrei-



Final Fight: grafisch opulente Prügelorgie auf dem Super Famicom



Streets of Rage: Segas kompetente Antwort auf Final Fight



Super Mario World: eines der besten Spiele aller Zeiten (Super Famicom)



Sonic the Hedgehog: schneller als Mario, aber nicht so clever (Mega Drive)

chen Ballerspielserie für das Super Famicom heraus. Dem erstaunten Spieler fiel eines sofort auf: So schön und so bunt auch alles aussah, es ruckte unglaublich heftig. Gradius III legte schon bei wenigen Objekten auf dem Bildschirm den Rückwärtsgang ein. Langsam kristallisierte sich der entscheidende Haken des Super Famicoms heraus: So toll auch die Sprite-Hardware ist, der Hauptprozessor, der nun mal die zentrale Steuereinheit verkörpert, ist eine unglaublich lahme Krücke. Vergleichbar ist dies mit einem Ferrari, in den man einen VW-Käfermotor einbaut. Als bei Nintendo das Super Famicom konzipiert wurde, mußten die Designer eine absolute Kompatibilität zu Nintendos 8-Bit-NES sicherstellen. Der einfachste Weg war, einen 16-Bit-Nachfolger des 8-Bit-Hauptprozessors 6502 zu nehmen. An sich wäre das kein Problem, aber aus unerfindlichen Gründen wählte man für diesen Prozessor die sehr niedrige Taktfrequenz von maximal 3,58 MHz. Die absurde Pointe dieser Sparentwicklung ist, daß kurz vor dem Erscheinen genau diese Eigenschaft, die Kompatibilität zum NES, aus Marketinggründen gestrichen wurde. Wenn Ihr also mal wieder über das Ruckeln beim Super Famicom meckert, ist der Schuldige nicht der eigentlich sehr leistungsfähige Sprite-Chip, sondern sein schlafmützriger "Vorgesetzter", der 65C16.

Ist der Traum von fantastischen Actionspielen auf dem Super Famicom ausgeträumt? Leider scheint es so, und es wird zumindest eine ganze Zeit dauern, bis sich die Programmierer an der Hürde des Hauptprozessors vorbeiprogrammiert haben. Vor allem im Bereich der 3-D-Polygon-Grafik ist das Super Famicom durch seinen Prozessor völlig unbrauchbar. Alle Hoffnungen auf gute 3-D-Flug- oder Panzersimulationen, wie sie auf Computern sehr verbreitet sind, können sich Super-Famicom-Besitzer gänzlich abschminken. Auch die restlichen 3-D-Fähigkeiten des Super Famicoms sind bei weitem nicht so gut, wie anfangs gedacht. Es kann nur *ein* Objekt zoomen und drehen. Dieses Objekt darf allerdings bildschirmfüllend groß sein. Daher ist es unmöglich, z.B. bei einem Autorennen sämtliche Rennwägen hardwaremäßig zu zoomen. Auch das 3-D-Kippen eines Objektes, wie bei F-Zero die Straße und bei "Pilot Wings" der Untergrund, kann die Konsole eigentlich nicht. Bei beiden Spielen befindet sich speziell hierfür ein Zusatzchip im Modul, der diese Funktion erst möglich macht. Das Konzept der offenen Architektur könnte allerdings die Rettung für alle Actionspiel-Fans bedeuten: Vielleicht entwickelt Nintendo in naher Zukunft einen Zusatzchip, der dem Hauptprozessor Beine macht.

Uneingeschränktes Lob muß man dafür Nintendos Hardwareabteilung für den Soundchip zollen. Ein supermoderner DSP-Chip zaubert in Verbindung mit Echtzeitentpacken und 16-Digi-Kanälen beinahe jedes Geräusch oder Instrument originalgetreu ohne Rauschen aus den Lautsprechern.

In letzter Zeit kamen in Japan viele schlechte Spiele für das Super Famicom heraus ("Big Run", "Ultraman", "Hole in One"), die teilweise an den Fähigkeiten der Programmierer zweifeln lassen. Gegenüber dem Mega Drive muß man allerdings sagen, daß von jedem großen japanischen Softwarehaus Titel angekündigt sind. Bislang verzehren sich die Super-Famicom-Freaks noch nach guter Software. Mit der Einführung des Super Famicoms in den USA, das dort als Super NES diesen Herbst an den Start geht, *wird* sich die Problematik etwas entschärfen.

In Europa dürfte es Nintendo allerdings schwerfallen, den schon recht großen Mega-Drive-Markt zu zerstören. Vor allem, da eine offizielle Einführung des Super Famicoms bei uns erst Ende 1992 zu erwarten ist. Während in Japan Nintendo traditionell die Nase vorne hat, scheint die Vormachtstellung Segas in Europa unanfechtbar. Alles deutet daraufhin, daß weltweit beide 16-Bit-Konsolen nebeneinander bestehen werden.

Das Mega Drive ist dank dem riesigen bestehenden Softwareangebot momentan klar im Vorteil. Fans von Actiontiteln und spritelastigen Geschicklichkeitsspielen kommen daran nicht vorbei. Das Super Famicom ist eher für Rollenspiele und Adventures prädestiniert. Da diese allerdings momentan nur als Japanimport zu haben sind und dank dem vielen Text unspielbar sind, sitzen die Super-Famicom-Besitzer ziemlich auf dem Trockenen. Während es zur Zeit keinen vernünftigen Grund gibt, sich kein Mega Drive zuzulegen, kann man das Super Famicom bis auf weiteres nur Freaks empfehlen — als ideale Zweitkonsole.

JULIAN EGGEBRECHT
MARTIN GAKSCH

Technische Daten

	Mega Drive	Super Famicom
Prozessor Taktfrequenz	68000 und Z80 8MHz und 4MHZ	65C16 3,58MHz
Auflösung	320 x 224	256 x 224 oder 512 x 448 (Interlaced)
Sprites Größe	2064 maximal 32 x 32 Pixel	128 maximal 64 x 64 Pixel
Farbpalette davon gleichzeitig darstellbar	512 64	32768 256
FM-Sound Digi-Sound Sampling-Frequenz	9 Stimmen 1 Stimme 8 Bit	maximal 256 Stimmen 16 Stimmen 16 Bit
RAM-Speicher Video-RAM	138 KByte 64KByte	256 KByte 128 KByte
Zusatzchips	—	3-D-Chip
Anschlüsse	Netzteil 1x Modul 2x Joypad TV/Video/RGB 2x Erweiterungs-Port Kopfhörer	Netzteil 1x Modul 2x Joypad TV/Video/RGB 1x Erweiterungs-Port —
Anzahl Feuerknöpfe	3 + Start	6 + Select + Start
Lieferumfang	Grundgerät 1 Joypad Anschlußkabel Netzteil 1 Spiel	Grundgerät 2 Joypads Anschlußkabel Netzteil —
Zirka-Preis	300 bis 400 Mark	500 bis 600 Mark
Erhältliche Module zur Zeit Modulpreise zur Zeit	ca. 150 50 bis 150	ca. 20 100 bis 150

So geht's

Wenn Ihr ganz genau wissen wollt, welche Konsole am besten für Eure ganz speziellen Spielewünsche geeignet ist, dann könnt Ihr dazu die *VIDEO-GAMES*-Tabellen nützen. Dort seht Ihr die Wertungen der *VIDEO-GAMES*-Redaktion jeweils für das entsprechende System. Neben der Punktzahl befinden sich jeweils zwei leere Felder. In das erste Feld ("Leser-Faktor") tragt Ihr den Multiplikator (von 1 bis 3) ein – je höher Ihr ihn wählt, desto wichtiger sollte für Euch das jeweilige Kriterium sein. Wer beispielsweise Musik für extrem unwichtig hält, der trägt bei FM-Sound und Digi-Sound schlichtweg eine "3" als Multiplikator ein. Anschließend mulitipliziert Ihr die Wertung mit Eurem Privatfaktor und schon habt Ihr die einzelnen Zwischensummen. Dann einfach unten zusammenzählen und schon wißt Ihr endgültig Bescheid. *mg*

Video-Games-Wertungen (Genres)

	Mega Drive	Leser-Faktor	Ergebnis	Super Famicom	Leser-Faktor	Ergebnis
Rollenspiele	7			9		
Actionspiele	9			4		
Action-Adventures	8			8		
Simulationen	5			2		
Strategie- & Denkspiele	8			9		
Geschicklichkeitsspiele	8			7		
3-D-Actionspiele	8			7		
Sportspiele	9			8		
GESAMTWERTUNG:	62			54		

Blue Byte

"Die Hardware der Konsolen wird immer besser. Immer weniger kommt es auf die blanken Programmierkünste an, um anpruchsvolle, aber auch erfolgreiche Spiele zu entwickeln. Immer mehr wird die Kreativität und Originalität der Softwarehäuser über die Zukunft einer Konsole entscheiden. Aus der nüchternen Sicht der Entwickler haben beide Systeme Vor- und Nachteile. Doch die technischen Begebenheiten sind für die Qualität der Spiele letztendlich nicht wegweisend. Der Unterhaltungswert der Spiele entscheidet über Erfolg und Mißerfolg. Die Menge an Spielen für das Mega Drive ist jetzt schon nahezu unüberschaubar. Darunter sind auch viele exzellente Titel, die es in dieser Form noch nicht auf dem Super Famicom gibt. Andererseits sind die wenigen, bis jetzt erhältlichen Spiele auf dem Super Famicom meist von sehr hoher spielerischer Qualität."

Blue Byte ist ein deutsches Softwarehaus, das seit einigen Jahren erfolgreich Spiele für verschiedene Computersysteme entwickelt. Mit den Sportsimulationen "Great Courts 1 & 2" und dem Logikknüller "Atomino" feierten sie weltweit Erfolge. In Zukunft wird Blue Byte auch für Mega Drive und Super Famicom programmieren. Nach den Umsetzungen von "Great Courts 2" für die beiden Konsolen wollen sie sich insbesondere anspruchsvollen Strategie- und Taktikspielen widmen.

Die Wertungen der Programmierteams

	Mega Drive		Super Famicom	
	Blue Byte	Factor 5	Blue Byte	Factor 5
Grafik				
Scrolling	8	9	7	6
Farbpalette	6	5	7	8
Sprites	6	8	6	6
Zoomen und Rotieren	4	1	7	6
Polygon-Grafik	5	6	3	0
Sound				
FM-Sound	8	6	2	9
Digi-Sound	3	4	8	9
Chips & Hardware				
Prozessor	8	8	3	3
Hardware-Programmierung	6	8	5	4
Speicherkapzität Grundgerät	5	7	7	8
Joypad	6	7	9	9
Anschlüsse zur Außenwelt	7	9	8	7

Erklärung zu den Bewertungskriterien

Scrolling: Wie problemlos kann eine Konsole scrollen? Kann sie in alle Richtungen scrollen oder nur in acht oder vier? Ist Parallax-Scrolling möglich und wenn in wie vielen Ebenen?

Farbpalette: Hat der Grafiker unbegrenzten Spielraum, oder wird er durch zu wenige Farben behindert? Wie viele Farben können gleichzeitig dargestellt werden? Reichen die Farbschattierungen für Sonnenuntergänge?

Sprites: Nicht nur Anzahl und Größe der darstellbaren Objekte interssiert hier, sondern auch, wie viele ruckfrei bewegt werden können.

Zoomen und Rotieren: Wie viele Objekte können gezoomt (also stufenlos vergrößert und verkleinert) sowie gedreht werden? Wie groß können sie dabei sein? Ist das Zoomen und Drehen fließend möglich?

Polygon-Grafik: Wichtig bei vielen Simulationen wie z.B. "Abram's Battle Tank". Kann die Konsole aus einzelnen Flächen dreidimensionale Objekte zusammensetzen und eine 3-D-Welt simulieren? Geht dies schnell und flüssig?

FM-Sound: Ist die synthetische Musik klanglich nahe genug am großen Synthesizersound oder erinnert er eher an die Anfänge der Computermusik? Sind genügend Stimmen vorhanden?

Digi-Sound: Können Instrumente absolut naturgetreu simuliert werden und sind dafür genügend Stimmen vorhanden?

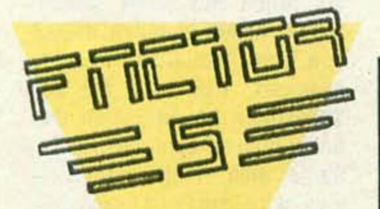
Prozessor: Ist der Prozessor ein Renner, der genug Rechenzeit für Sprite-Bewegung, Scrolling etc. übrig hat, oder ist er eine lahme Ente, der Programmierer und Sprite-Chips zur Verzweiflung bringt?

Hardware-Programmierung: Wie gut läßt sich die Konsole programmieren? Wieviel Zeit und Genialität muß in eine gute technische Ausführung der Programme investiert werden?

Speicherkapazität Grundgerät: Ist genügend Speicher vorhanden, um ganze Levels ohne nervtötende Entpackzeiten im Speicher zu halten? Passen viele Digi-Samples in den Speicher?

Joypad: Ist das Steuerkreuz präzise und nicht zu wabblig? Wie viele Knöpfe werden geboten? Sind alle Tasten gut zu erreichen? Liegt das Joypad gut in der Hand? Ist längeres Spielen ohne Krämpfe möglich?

Anschlüsse zur Außenwelt: Kann man in der Zukunft selbst ausgefallenste Erweiterungen noch in das System integrieren? Wie "offen" ist die Architektur? Ist ein Anschluß für die Stereoanlage und RGB-Monitor vorhanden?



"Da wir in erster Linie Actionspiele programmieren, war das Super Famicom eine recht herbe Enttäuschung. Vor allem, wenn man bedenkt, daß es so viel später als das Mega Drive erschien, ist die Leistung erschreckend. Nintendo scheint in allen Bereichen das Gerät nur für den "ersten Eindruck" entwickelt zu haben: Im ersten Moment sehen 3-D-Zooming und 256 Farben unglaublich toll aus, aber nach kurzer Zeit bemerkt man, daß keine Substanz dahintersteckt. Das Super Famicom ist wohl die für Actionspiele am schlechtesten geeignetste Konsole aller Zeiten und wird allen Leuten, die gerade dieses Genre lieben, nicht allzu viel Freude bereiten. Auf dem Mega Drive dagegen fehlt dem Spieler zwar die überragende Grafik und Präsentation des Super Famicoms, die Spiele sprechen aber für sich. Im Actiongenre ist das Mega Drive unschlagbar, in anderen Bereichen größtenteils ebenbürtig. Beim Super Famicom verläßt den Betrachter der Eindruck nicht, daß die Konsole nur für Mario und F-Zero gebaut wurde — auf lange Sicht ein vielleicht etwas eingeschränktes Angebot."

Factor 5 ist ein deutsches Programmierteam, das auf dem Amiga als technisch herausragende Truppe gilt. Sie zeichnen u.a. für die Amiga-Umsetzungen von "R-Type", "Turrican" und "Turrican 2" verantwortlich. In Zukunft werden sie nicht nur für den Amiga Spiele entwickeln, sondern auch auf Mega Drive und Super Famicom arbeiten. Factor 5 hat sich zur Zeit mit Haut und Haaren dem Actiongenre verschrieben.

Video-Games-Wertungen (Technik)

	Mega Drive	Leser-Faktor	Ergebnis	Super Famicom	Leser-Faktor	Ergebnis
Grafik						
Scrolling	9			6		
Farbpalette	5			8		
Sprites	9			5		
Zoomen und Rotieren	3			7		
Polygon-Grafik	5			1		
Sound						
FM-Sound	7			9		
Digi-Sound	4			10		
Chips & Hardware						
Prozessor	8			3		
Hardware-Programmierung	8			4		
Speicherkapazität Grundgerät	5			5		
Joypad	6			9		
Anschlüsse zur Außenwelt	8			7		
GESAMTWERTUNG:	77			74		

NEUE MÄNNER BRAUCHT DAS NES

MEGA MAN 2

Hatten wir uns nach erfolgreichem Abschluß von "Mega Man" gefreut, Dr. Wily für immer los zu sein, feiert der Schurke jetzt ein Comeback. In "Mega Man 2" hat er wieder acht Superroboter um sich geschart, die ihn auf Leben und Tod verteidigen. Interessanterweise sind alle acht Edelmetallungetüme samt ihren Residenzen neu und unverbraucht. Bewährte Megamänner haben gegenüber Greenhorns also nur einen kleinen Vorteil.

An Oberbösewichten erwarten Euch diesmal "Wood Man", "Air Man", "Metal Man", "Bubble Man", "Crash Man", "Quick Man", "Heat Man", "Flash Man" und "Bubble Man". Wenn Ihr einen der Roboter besiegt habt, gibt's einen Mega Man hinzu, der ein paar neue Tricks auf Lager hat. Im nächsten Level dürft Ihr dann unterwegs jederzeit zwischen den vorhandenen Megamännern hin- und herschalten. Da es bis zu Dr. Wily ein weiter Weg ist, gibt's zwischendurch immer mal wieder ein Paßwort.

Genau wie beim Vorgänger scrollt das Spielfeld in alle Richtungen. Die verschiedenen Szenarios glänzen mit jeweils frischer Grafik, anderen Gegnern und teils neuen Spielelementen. Wie es sich für ein Geschicklichkeitsspiel gehört, wird ständig gesprungen und fleißig gekämpft. Je nach Spielsituation empfiehlt sich der Einsatz von bestimmten Megamännern. Jeder der Burschen setzt sich unterschiedlich zur Wehr. Einer schleudert Feuerbälle, der andere fabriziert Blasen, die am Boden entlangkullern, der nächste wirft Bomben, die kurze Zeit später explodieren.

Jeder Megamann hat unterschiedliche Tricks auf Lager



In diesem Menü wählt Ihr die Megamänner an

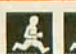
FAZIT Capcom hat sich für den ungefährlichen Weg entschieden: am bewährten, actionlastigen Jump'n'Run-Konzept wurde festgehalten, lediglich Grafik und Feinde haben eine Frischzellenkur hinter sich. Wer das akzeptiert, der erhält ein ganz klar überdurchschnittliches Modul, das man nicht so ohne weiteres durchspielt. Grafisch hat Capcom sogar zugelegt und präsentiert ansehnliche Landschaften und wohlgeformte Bösewichte. Die taktischen Winkelzüge bei der Auswahl des aktuellen Megamannes solltet Ihr nicht unterschätzen. Manche Levels sind so aufgebaut, daß Ihr Euch die Arbeit mit etwas strategischem Kalkül ziemlich erleichtern könnt. Außerdem ist es lobenswert, daß man die acht Spielstufen frei anwählen darf. Sollte man an einer bestimmten Stelle nicht mehr weiterkommen, wird kein Frust geschoben, sondern einfach ein anderes Szenario angewählt.

Mega Man 2 bietet zwar nichts Sensationelles oder Geniales, dafür eine ausgewogene und durchdachte Mischung aus erfolgsgeprüften Spielelementen. Eine der besten NES-Neuerscheinungen der letzten Monate — und besser als der erste Teil.

MARTIN GAKSCH

MEGA MAN 2

NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Zwei Schwierigkeitsgrade, Continue, Level-Anwahl, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

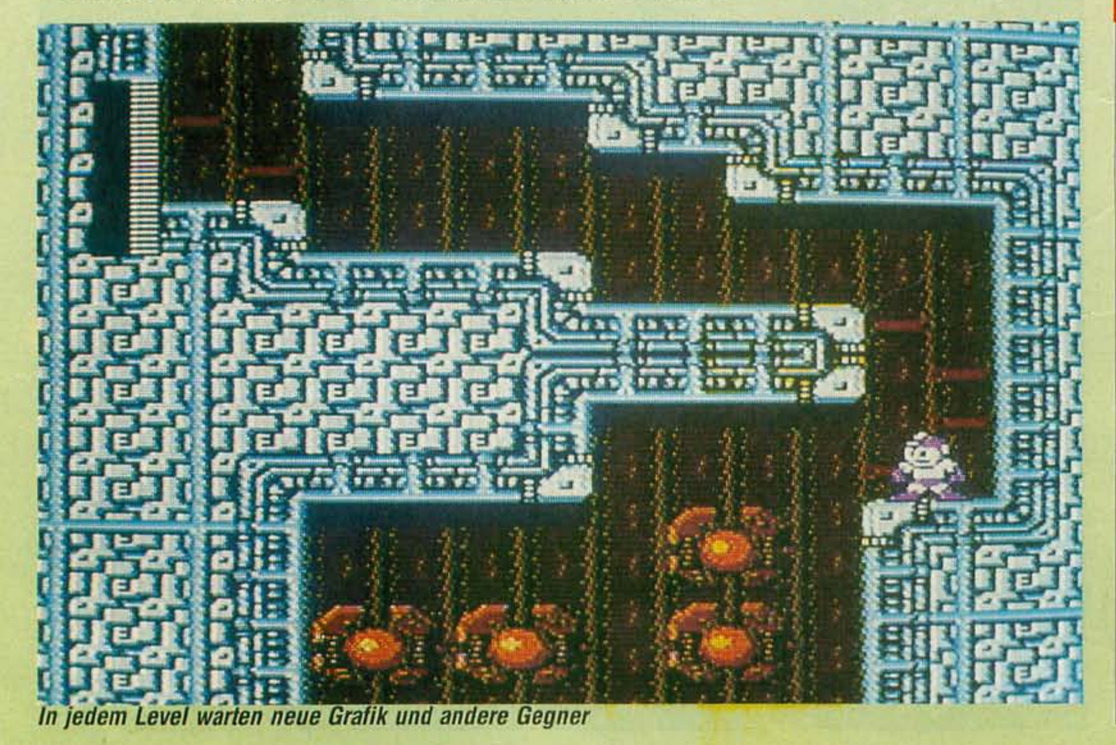
CA.-PREIS: 110 Mark

70 % **GRAFIK**

67 % **MUSIK**

64 % **SOUNDEFFEKTE**

74 % **SPIELSPASS**



In jedem Level warten neue Grafik und andere Gegner

CINEMASCOPE-NINJA

SHADOW WARRIOR

Amerika, Land der unbegrenzten Möglichkeiten: Diese sprichwörtliche Freiheit bekommt Ryu am eigenen Leib zu spüren. Auf Geheiß seines Vaters hat er sich auf den Weg in die USA gemacht, um das legendäre "Dragon Sword" dorthin zu bringen. Kaum angekommen, sieht sich der Nachwuchs-Ninja einer ganzen Garnison feindlicher Artgenossen gegenüber. Ins Videospieldeutsch übersetzt bedeutet dieser Zustand, daß Ryu sechs ausgedehnte Levels vor sich hat, die jeweils in zwei bis vier Abschnitte unterteilt sind.

Mit den Standardkommandos werdet Ihr bei "Shadow Warrior" recht schnell vertraut sein. Ein Knopf dient zum Springen, mit dem anderen holt man zum Schwertschlag aus. Ryu hat allerdings eine weitere Fertigkeit, die ihm das Überleben oft erleichtert. Er kann sich an senkrechten Wänden festkrallen und von dieser Position zum Sprung ansetzen. Außerdem trifft Ryu nicht nur auf Gegner, sondern alle Nase lang hängen Lampen oder ähnliche Gegenstände (von Level zu Level verschieden) an den Wänden. Werden diese mit dem Schwert getroffen, offenbaren sie nützliche Extras ("Castlevania" läßt grüßen). So gibt's auf diese Art Lebensenergie zurück, ein undurchlässiger Feuerkranz umgibt Ryu, Extraleben werden ergattert, die Gegner kurzzeitig eingefroren und vier unterschiedliche Zusatzwaffen treten ans Tageslicht. Diese Helfershelfer sind allerdings nicht beliebig oft einsetzbar. Um letztgenannte Extras zu beherrschen, muß Ryu Magiepunkte sammeln, die ebenfalls auf oben erklärte Art und Weise beschafft werden. Sind alle Voraussetzungen erfüllt, kann sich Ryu zusätzlich mit Shurikans, Feuerbällen und Boomerangs zur Wehr setzen. An Gegnern hat Shadow Warrior sämtliche (Un-)Arten von Ninjas, bissige Köter und andere Unterweltgestalten zu bieten. Zwischen den Levels wird in bewegten Bildern die Geschichte des Spiels erzählt.

Hängt Ryu an einer Wand, kann er sich nicht wehren



Der Endgegner vom ersten Level leuchtet in violetten Farben

FAZIT **Shadow Warrior schlägt Konkurrenten wie "Black Manta" mit leichter Hand aus dem Feld. Die Levels sind durchdacht aufgebaut, die Feinde brauchen nicht zwanzig Treffer, ehe sie verschwinden, und die Idee mit dem Steilwandklettern trägt spielerische Früchte. Dazu kommt eine ansprechende Grafik, kaum flackernde Sprites und eine angenehm unaufdringliche Musikbegleitung. Dank den animierten Zwischensequenzen kommt sogar etwas Spielfilmatmosphäre auf — im Gegensatz zu anderen Actionspektakeln.**

Shadow Warrior spielt sich flott und ist nicht allzuschwer, was den Einstieg angenehm erleichtert. Begrüßenswert ist auch, daß die Endgegner nicht frustrierend sind, sondern durchaus Schwächen offenbaren. Wer auf schaffbare Actionspiele mit wenig Ecken und Kanten steht, der wird mit Shadow Warrior gut bedient. ***MARTIN GAKSCH***

SHADOW WARRIOR
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Tecmo
TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

72 % **GRAFIK**
61 % **MUSIK**
60 % **SOUNDEFFEKTE**
70 % **SPIELSPASS**



Wer Magiepunkte gesammelt hat, darf gesammelte Extras einsetzen

DO THE BARTMAN!

THE SIMPSONS

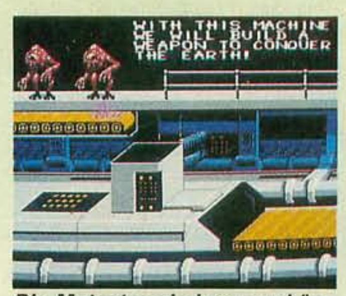
In den USA haben die Helden der Zeichentrickserie "The Simpsons" schon absoluten Kultstatus. Letztes Frühjahr tauchte die Single "Do the Bartman!" als Vorbote des Simpson-Fiebers in unseren Hitparaden auf; die TV-Serie läuft in diesen Tagen endlich auch im deutschen Fernsehen an. Die Simpsons sind eine Erfindung des Zeichners Matt Groening: Vater Homer, Mutter Marge sowie die Kinder Bart, Lisa und Maggie sind eine recht chaotische Sippe, die ein gefälliges Maß an Humor verbreiten. Die pünktlichen Videospielschöpfer bei Acclaim veröffentlichen in diesen Tagen ein NES-Modul zur TV-Serie. Untertitel: "Bart vs the Space Mutants"; an einer Game-Boy-Ausgabe der Simpsons wird auch schon programmiert.

Filius Bart hat mitbekommen, daß außerirdische Mutanten seine Heimatstadt Springfield erobern wollen. Damit nicht genug: Die Schleimmonster basteln an einer Maschine, mit der sie die ganze Erde rösten wollen. Dazu brauchen sie aber noch ein paar wichtige Einzelteile, die sie in Springfield erbeuten wollen. Da Bart nicht gerade für seine Glaubwürdigkeit berühmt ist, kauft ihm niemand diese verrückte Geschichte ab. Er muß deshalb in fünf Spielstufen alleine mit den Mutanten fertig werden.

In jedem Level muß Bart bestimmte Gegenstände, mit denen die Mutanten ihre Maschine bauen wollen, finden und unbrauchbar machen. Die erste Stufe spielt auf den Straßen von Springfield. Hier sind die Außerirdischen scharf auf alles, was lila ist. Bart muß zwei Dutzend Gegenstände mit dieser Farbe irgendwie zerstören, verdecken oder umsprühen. Erst dann trifft er auf einen Obermotz der Mutanten, den er besiegen muß, um die nächste Stufe zu erreichen. Durch Sprünge an bestimmten Stellen tauchen plötzlich Münzen auf. Bart kann sich mit ihnen in einigen Läden Gegenstände wie einen Magneten oder eine Feuerwerksrakete kaufen, um damit an bestimmte lila Sachen heranzukommen. Außerdem winkt für das Aufsammeln von jeweils 15 Münzen ein Extraleben.

Beim Kampf gegen die Monster am Levelende kann Bart auf die Hilfe eines Familienmitglieds zählen, sofern er beweisen kann, daß seine Mutantenstory nicht erfunden ist. In Springfield laufen einige Leute herum, die ganz normal aussehen, aber bereits von den Mutanten übernommen worden sind. Mit einem Blick durch seine Spezialröntgenbrille kann Bart erkennen, ob der friedliche Passant nicht in Wirklichkeit ein furchtbares Grusel-Alien ist. Ist letzteres der Fall, könnt Ihr dem getarnten Mutanten auf den Kopf hüpfen.

Bei diesem Action-Adventure gibt's ungnädigerweise weder Continues noch Paßwörter, aber versteckte Warp Zones. Mit ihnen kann man einzelne Levels überspringen, doch die Lage dieser Spezialfelder muß durch Experimentieren herausgefunden werden.



Die Mutanten sind ganz schön siegessicher



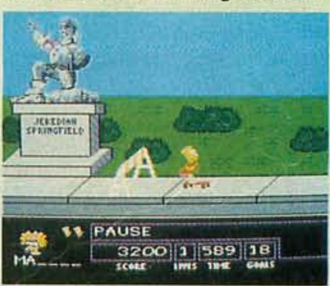
Mit seiner Spezialbrille kann Bart die Aliens erkennen



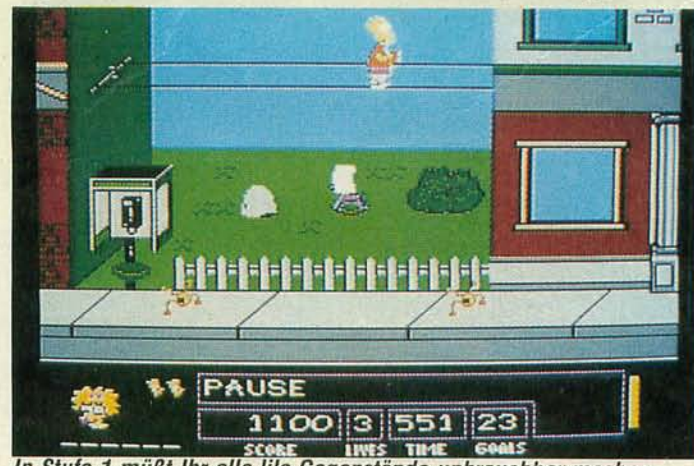
In diversen Läden kauft man nützliche Gegenstände



Drama in Springfield: Die Außerirdirschen sind gelandet.



Ein rollender Rüpel will Bart vom Skateboard drängen



In Stufe 1 müßt Ihr alle lila Gegenstände unbrauchbar machen

FAZIT Was zunächst wie ein sehr einfaches Geschicklichkeitsspiel aussieht, entpuppt sich nach ein paar Spielen als recht knifflige Mischung aus Reaktionstest und Puzzlelöserei. Zum einen müßt Ihr Bart manchmal pixelgenau steuern, um an bestimmte wichtige Stellen heranzukommen; zum anderen ist einiges an Überlegung und Ausprobieren nötig, um an alle Gegenstände pro Level heranzukommen.

In dem Simpsons-Modul steckt keine großartige neue Spielidee, die einen spontan begeistert, aber wer auf solche Actiontüfteleien steht, bekommt einiges geboten. Die Grafik ist nicht allzu aufregend, kommt dem Stil der TV-Serie aber nahe.

Bart vs. the Space Mutants ist ein braves, etwas biederes Spiel, das weder Begeisterungsstürme entfacht noch sonderlich enttäuscht. Das Spielprinzip wird durch das Mitwirken der witzigen Simpsons-Truppe aufgewertet. Fans der Fernsehserie sollten mal ein Probespiel riskieren.

HEINRICH LENHARDT

THE SIMPSONS
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: Acclaim

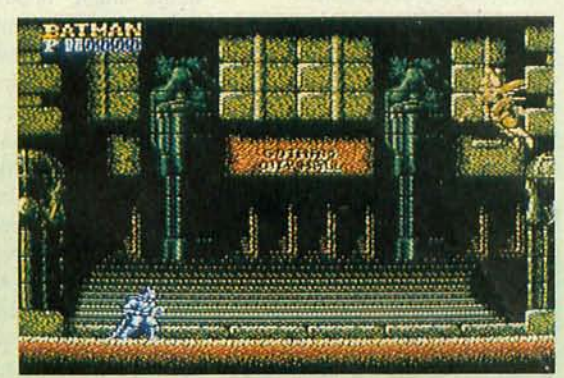
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: —

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

61 % GRAFIK
63 % MUSIK
46 % SOUNDEFFEKTE
60 % SPIELSPASS

GOTHAM CITY BEI NACHT

BATMAN



Batman huscht durch den ersten Level

Es ist mal wieder Heldenzeit: "Batman", der legendäre Recke im Fledermauskostüm, macht nun auch auf dem NES seinem Erzfeind Joker den Garaus. Doch dazu müßt Ihr den maskierten Rächer erst durch fünf Levels steuern, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Der Weg führt durch finstere Gassen der Metropole Gotham City und endet zum Showdown in einer Kathedrale. Es wird munter gesprungen, gekickt und geballert.

Um in sein Sonderwaffenarsenal greifen zu können, muß Batman aber erst Munitionssymbole aufsammeln, die so mancher Schurke hinterläßt, nachdem man ihn vom Bildschirm knuffte. Ihr könnt dann per Druck auf die Starttaste jederzeit zwischen drei Waffen wählen, die pro Schuß unterschiedlich viel Munition verbrauchen: die Speerpistole, den Bumerang der Hausmarke "Batarang" und den Wurfstern, der in drei Richtungen gleichzeitig explodiert. Weitere Symbole, die Ihr aufsammeln solltet: Herzchen (Lebensenergie) sowie "B"-Kapseln (eine Bonusladung Punkte ist der Dank).

FAZIT **Technisch hat Sun Soft einiges aufgeboten. Die düstere Grafik ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, hat aber einen gewissen Gruftcharme. Sehr gut ist die packende Musik, die dank knackiger Drums und flotter Melodien für eine erlesene Atmosphäre sorgen.**

Spielerisch wird gehobene Dutzendware aufgeboten. Levelaufbau und Spielablauf unterscheiden sich von der Game-Boy-Version, die der Schwarzweißgrafik zum Trotz mehr Spaß macht. Außerdem nervt das etwas umständliche Umschalten der Waffentypen: Wenn Batman in Bedrängnis ist, hat man nicht immer genügend Zeit, um ein paarmal hintereinander auf die Start-Taste zu hämmern, um an die Wunschwaffe zu kommen.

HEINRICH LENHARDT

BATMAN
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sun Soft
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

75 % **GRAFIK**
76 % **MUSIK**
60 % **SOUNDEFFEKTE**
63 % **SPIELSPASS**

16 JAHR', GRÜNES HAAR

ASTYANAX



Jeder eingesteckte Treffer kostet etwas Energie

Ein Name, ein Held: Titelheroe "Astyanax" ist ein typischer japanischer Comicstar: jung, dynamisch, grünhaarig. Mit einer Axt in der Hand und einem flotten Spruch auf den Lippen macht er sich auf, horizontal scrollende Levels zu durchwandern. Dabei springt er über diverse Klippen, sammelt weitere Waffen auf (ein Speer und ein Schwert stehen ihm später zur Verfügung) und müht sich mit diversen Kleinst- bis Riesenmonstern ab.

Da die Übermacht doch ziemlich mächtig ist, haben ihn die Programmierer mit einer zusätzlichen Fähigkeit gesegnet. Er kann drei verschiedene magische Zaubersprüche loslassen: diese frieren die Gegner entweder kurzzeitig ein oder machen ihnen sofort den Garaus. Leider ist sein Vorrat an Zauberkraft beschränkt, so daß sich Astyanax den Einsatz der Superwaffen gut überlegen sollte. Unterwegs kann er sowohl seine Lebens- und Zauberenergie auffrischen, wie auch die Wirkung seiner Standardwaffe verstärken. Wenn unser Held seine Augen offen hält, findet er sogar Extraleben und Flügel, die seine Bewegungsabläufe verschnellern.

FAZIT **Auf so was kann ich getrost verzichten. Astyanax ist hochstapelndes Simpelactionspiel, das vorgibt, ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Touch zu sein. Sage und schreibe drei Waffen und drei magische Sprüche stehen zur Verfügung — und die sind so abwechslungsreich wie drei unterschiedliche Weichspüler. Das wär' noch nicht so schlimm, doch der Spielablauf ist derart zusammengeschustert, daß einem endgültig der Kragen platzt. Die Feinde tauchen so bescheuert auf (und erscheinen natürlich sofort wieder, wenn man sie erledigt hat), daß der bemitleidenswerte Astyanax kaum einen Schritt vorwärtskommt. Schade um die schöne Grafik, die dieses blöde Spiel nicht verdient hat.**

MARTIN GAKSCH



ASTYANAX
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Jaleco
TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

70 % **GRAFIK**
43 % **MUSIK**
43 % **SOUNDEFFEKTE**
40 % **SPIELSPASS**

VON GÖTTERN UND SPÖTTERN

THE BATTLE OF OLYMPUS

Es gab eine Zeit, in der lebten Menschen und Götter Tür an Tür. Just in dieser Epoche turtelten Orpheus und Helene durch die Straßen. Das junge Glück war unzertrennbar, bis eine hinterlistige Schlange Helene mit dem Abendessen verwechselte. Orpheus trauerte drei Tage und Nächte um seine Liebste, als er die Stimme von Aphrodite, der Göttin der Liebe, vernahm. Sie eröffnete ihm, daß Helene nicht wirklich tot war, sondern der Unterwelt-Herrscher Tartarus ihre Seele geschnappt hatte. Sollte es Orpheus gelingen, den Heerscharen des Bösen zu widerstehen und drei Nymphen aufzutreiben, kann er Helene zurückerobern.

Nach dieser ergreifenden Geschichte fängt die Arbeit an. "The Battle of Olympus" ist ein reinrassiges Action-Adventure im Stil von "The Adventure of Link". Ihr steuert Orpheus durch mehrere Städte, plaudert mit Einwohnern und prügelt Euch mit allerhand Schurken. Das Geschehen wird konsequent von der Seite gezeigt (exakt die Perspektive der Actionszenen in Zelda II). Der junge Held schwingt behende eine Waffe oder springt kurzentschlossen über Hindernisse hinweg. Unterwegs darf fleißig gesammelt werden — sowohl Informationen als auch viele Extras. Wann Ihr welche Waffe oder einen Gegenstand einsetzen wollt, regelt Ihr in einem Menü, das auf Knopfdruck erscheint.

Um nicht die Übersicht zu verlieren, erscheint jedesmal eine Landkarte, wenn Ihr eine größere Stadt verlaßt bzw. betretet. Dort residiert des öfteren ein gutgelaunter Gott, der Euch in seinem Tempel ein Paßwort verrät.



Der Held hat sich in einem Spinnennetz verfangen



Das nette Tierchen rechts blockiert den Durchgang



Diese Karte hilft Euch bei der Orientierung in der Götterwelt



Unterwegs müßt Ihr sehr vielen Leuten andächtig zuhören



Seitenansicht ohne Ende: Sowohl beim Kämpfen als auch beim Plaudern wird diese Perspektive geboten.

FAZIT Trotz unübersehbarer Ähnlichkeiten zu Zelda 2 kann Battle of Olympus nicht am Thron des Action-Adventure-Königs kratzen. Schwerwiegende Fehler sind den Programmierern allerdings nicht unterlaufen. Der Spielablauf ist interessant, die Steuerung des Helden durchschaubar, die Extras vielfältig und die Rätsel nicht allzu hinderlich. Leider muß man sich damit abfinden, daß Erfolgserlebnisse nicht wie reife Früchte vom Baum fallen. Das Weiterkommen ist im wahrsten Sinne des Wortes Schwerstarbeit. Ungeduldige Gemüter könnten sich außerdem am ständigen Geplauder mit Leuten stören, die recht gehäuft Euren Weg kreuzen. Schade ist auch, daß auf eine "echte" Oberwelt verzichtet wurde. Ständig die Seitenperspektive vor sich zu haben, ist nicht optimal.

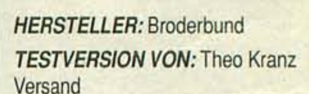
Diese ganzen Kritikpunkte wiegen zum Glück nicht so schwer, daß sie den Spielspaß zermürben könnten. Wer auf Action-Adventures steht, und nicht die strengsten Maßstäbe anlegt, der kann sich Battle of Olympus problemlos zulegen. Eine ansprechende Grafik versüßt das Abenteuerleben. *MARTIN GAKSCH*

BATTLE OF OLYMPUS
NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Broderbund

TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand



ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

69 % GRAFIK

71 % MUSIK

67 % SOUNDEFFEKTE

71 % SPIELSPASS

BORN TO BOBBLE

BUBBLE BOBBLE



Nimm diese Ladung Blasen, Schurke!

Der fiese Baron Blubba hat zugeschlagen und unseren beiden knuddelig blubbrigen Helden ihre Brontosaurier-Freundinnen gemopst. Verständlicherweise ziehen Bub und Bob, ihrerseits auch der Saurierspezies zugehörig, in den finsteren Wald, um mit Hilfe ihrer magischen Fähigkeiten die holde Weiblichkeit zu retten. Gleichzeitig können sich zwei menschliche Helfer mit Bub und Bob auf die Suche machen. Mit dem Joypad steuert Ihr die beiden, mit den Feuerknöpfen bringt man die Saurier zum Springen und Blubbern.

Bub und Bob haben nämlich die ganz besondere Fähigkeit, Seifenblasen erzeugen zu können, in denen die Gegner eingeschlossen werden. Berührt man dann die Blasen, platzen sie, und die eingeschlossenen Gegner werden vom Bildschirm geschleudert. Zusätzlich können die Blasen auch als Treppenstufen in kniffeligen Situationen benutzt werden.

Sporadisch auftauchende Extras tun ihr übriges beim Kampf gegen die Bösen. Sind erstmal die 226 Levels mit Hilfe von viel Glück, Geschick und Paßwörtern durchkämpft, winkt das Duell mit dem Endgegner.

FAZIT Bub und Bob sind wirklich zum Verlieben. Ich muß gestehen, daß ich schon vor Jahren die Spielhallenversion von Taitos süßem "Jump-and-Bubble"-Programm gerne gespielt habe. Die NES-Version ist spielerisch recht gut umgesetzt worden. Die Entwickler haben das Scrolling, das bei der Game-Boy-Version gewisse Nachteile offenbarte, glücklicherweise wieder fallengelassen. Gegner und Levels gleichen sehr dem Automaten. Einzig die Extras erscheinen etwas spärlich.

Schon bei mehr als drei bis vier Blasen fängt die Grafik an zu flackern, und die Bewegungen der Gegner sind teilweise ruckelig. Insgesamt überwiegt aber die gute Spielbarkeit.

JULIAN EGGEBRECHT

BUBBLE BOBBLE
NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark

62 %
GRAFIK

65 %
MUSIK

44 %
SOUNDEFFEKTE

69 %
SPIELSPASS

MACH' MIR DEN GIZMO

GREMLINS 2



Gizmo und der Angriff der Killertomaten

Der kuschelige Gizmo sieht aus wie die neueste Kreation eines erfolgreichen Plüschtierherstellers: Große Augen, weiches Fell und ein sanftes Gemüt machen ihn zum idealen Haustierchen. Einen solchen Exoten darf man nicht nach Mitternacht füttern, direktem Licht aussetzen oder mit Wasser in Berührung bringen. Doch letzteres passiert, woraufhin Gizmo eine Handvoll boshafter Kobolde gebiert, die Gremlins. Im Spiel zum Film "Gremlins 2" steuert Ihr Gizmo durch das Versuchslabor, in dem er gefangen ist. Viele bissige Tiere (und auch ein paar tückische Gremlins) machen ihm das Leben schwer. Per Feuerknopf kann Gizmo mit seiner Waffe schießen; der andere Knopf dient zum Springen. Die besiegten Monster lassen meistens silbrige Kugeln zurück, die Ihr aufsammeln solltet. In gelegentlich auftauchenden Läden dürft Ihr sie gegen Extras eintauschen.

Im Vergleich zu der in *Video Games 2* getesteten Game-Boy-Version bietet Gremlins 2 auf dem NES einige spielerische Unterschiede. Der Aufbau der fünf Levels ist komplett neu gestaltet worden. Außerdem seht Ihr das Geschehen von schräg oben.

FAZIT Grobe Fehler findet man bei der NES-Umsetzung von Gremlins 2 nicht. Die Grafik ist hübsch, die Musik sehr witzig und eingängig (typisch Sun Soft), das Spielprinzip eine bewährte Mischung aus Hüpfen, Ballern und Extras einkaufen. Das ist zwar grundsolide, aber alles schon einmal dagewesen. Gremlins 2 ist eine überdurchschnittliche Routineleistung; sichtbar in fiebriger Eile rund um den erfolgsträchtigen Film zusammenprogrammiert.

Fans des Leinwandvorbilds werden nicht enttäuscht sein, unbedingt haben müßt Ihr das Modul nicht. Kurioserweise macht mir die grafisch schlichtere Game-Boy-Version mehr Spaß. ***HEINRICH LENHARDT***

GREMLINS 2
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sun Soft
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

68 %
GRAFIK

76 %
MUSIK

63 %
SOUNDEFFEKTE

62 %
SPIELSPASS

ALLE BLOBS NASCHEN GERN

A BOY AND HIS BLOB

Der beste Freund des Menschen mag heutzutage noch der Hund sein, doch der beste Kumpel eines abenteuerlustigen Jungen im 21. Jahrhundert ist defintiv der Blob. Blob kommt vom Planeten Blobolonia, wo ein böser Kaiser herrscht. Dieser Übelwicht ist gegen Vitamine höchst empfindlich.

Gerne würde unser junger Freund seinem Blob bei der Befreiung dessen Heimatwelt helfen. Doch dazu muß er auf der Erde genug Schäze sammeln, um sie im Reformhaus gegen Munition für seinen Vitablaster einzutauschen. Per Raketentransfer geht's dann nach Blobomania, wo man gegen Killer-Negerküsse, bissiges Popcorn und natürlich den bösen Kaiser kämpft.

Ihr steuert den Jungen mit dem Joypad; der weiße, wabbelige Blob hüpft ihm treu hinterher. Euer Blob ist ein wandlungsfähiges Tierchen, mit dem Ihr viele ansonsten unüberwindbare Stellen schaffen könnt. Indem man den Blob mit einer bestimmten Weingummisorte füttert, verwandelt sich der herzige Außerirdische in einen Gegenstand; pfeift man nach ihm, transformiert er in seine normale Blob-Gestalt zurück. Insgesamt gibt es 14 Weingummi-Geschmacksrichtungen, zwischen denen Ihr mit der Select-Taste wählt. Je nach vernaschter Sorte wird Euer Blob z.B. zum Trampolin, Regenschirm oder zur Leiter. Der Vorrat an Weingummis ist begrenzt; Ihr solltet auf Eurer Expedition deshalb nicht nur Schätze, sondern auch Reservenaschereien aufsammeln. Findet man fünf Stück mit Pfefferminzgeschmack, winkt ein Extraleben.

Geschicklichkeit ist bei diesem Spiel fast zweitrangig. In erster Linie müßt Ihr überlegen, wie Ihr das Verwandlungstalent Eures Blobs geschickt einsetzt, um an Schätze und Schleckerien ranzukommen.

Bekommt unser Blob einen Weingummi zu futtern...



...verwandelt er sich in einen Gegenstand

FAZIT Mit einer kleinen, feinen Spielidee meldet sich die Spieldesignerlegende David Crane zurück. Das Blob-verwandel-Dich-Prinzip ist einfach, aber schlau. Das Spiel wird durch die zahlreichen Wandlungsspielarten des putzigen Titelhelden zum gut gemischten Action-Adventure. Die technische Ausführung ist allerdings mittelmäßig bis trostlos: Die Blob-Metamorphosen sind die einzigen grafischen Pluspunkte; der Sound hält sich im Hintergrund und verkommt zur Belanglosigkeit.

Das Spielprinzip hat seine Tücken: Zum einen ist das Modul nicht sonderlich umfangreich; zum anderen gibt es weder Continue- noch Paßwortkomfort. Immer wieder dieselben Puzzles zu lösen, macht auf Dauer nicht viel Spaß. Trotz dieser Schwäche ein originelles Modul, das mit seiner friedlich-netten Spielidee vor allem für jüngere Videospielfans geeignet ist.

HEINRICH LENHARDT

A BOY AND HIS BLOB
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Absolute Entertainment

TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: —

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

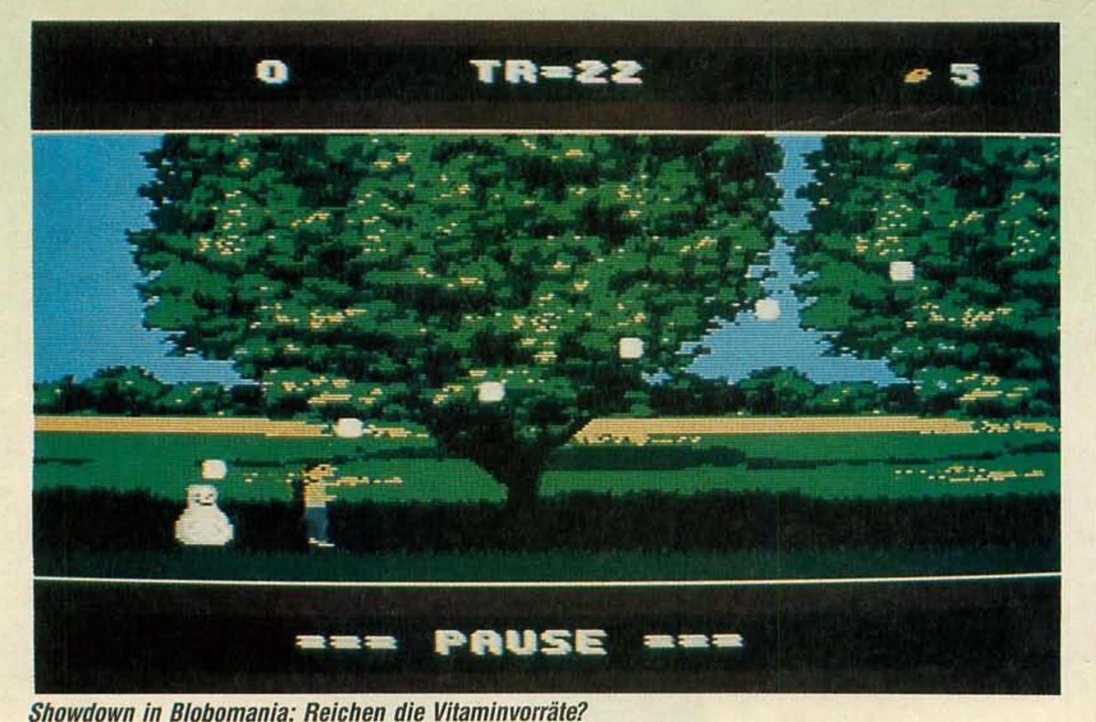
CA.-PREIS: 80 Mark

56 % **GRAFIK**

41 % **MUSIK**

35 % **SOUNDEFFEKTE**

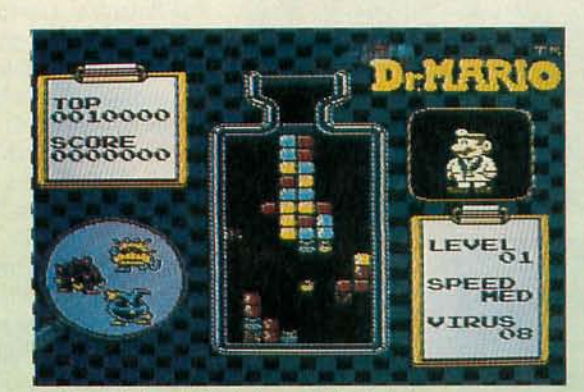
57 % **SPIELSPASS**



Showdown in Blobomania: Reichen die Vitaminvorräte?

BEWÄHRTES HAUSMITTEL

DR. MARIO



Bei Dr. Mario gibt's keinen Pillenknick

Endlich kommen auch schwer an Modulmangel erkrankte NES-Besitzer in den Genuß einer Therapie von "Dr. Mario", unserem allerseits beliebten italienischen Videospielklempner. Mario verdient sich seine Lorbeeren in diesem Spiel allerdings in erster Linie als hilfreiches Maskottchen, denn dieser Mario-Titel ist ein Tetris-inspiriertes Tüftelprogramm. Inhaltlich hat sich gegenüber der in *Video Games 2* getesteten Game-Boy-Version nichts geändert. Eure Aufgabe ist es, von oben in ein Reagenzglas fallende Vitaminpillen so anzuordnen, daß sie die im Glas verstreuten Viren auflösen. Jede Vitaminpille besteht aus zwei unterschiedlich gefärbten Abschnitten und kann mit dem Joypad in die benötigte Lage gedreht werden. Schafft Ihr es, vier oder mehr gleichfarbige Abschnitte in eine Reihe zu bekommen, löst sich die ganze Reihe auf. Ihr müßt diese Vitaminreihen so geschickt bauen, daß die umherliegenden Viren miteingeschlossen werden, um dann zusammen mit den Vitaminen zu verschwinden.

FAZIT Nintendo hat mit dem in Spielerkreisen angesehenen Gütezeichen "Mario" glücklicherweise kein Schindluder getrieben. Dr. Mario spielt sich recht eigenständig und macht einen Mordsspaß. Gerade im übervölkerten Markt der Denk- und Tüftelspiele ist es schön, mal wieder einen so guten Vertreter zu sehen. Die Präsentation ist schlicht und passend, im Sound-Bereich werden Euch zwei verschiedene Melodien zur Hintergrundberieslung angeboten.

Der berühmte Ich-spiel-nur-noch-eine-Runde-Effekt trat bei mir schon lange nicht mehr so stark auf wie bei Dr. Mario — sowohl bei der Game-Boy- als auch bei der NES-Version.

JULIAN EGGEBRECHT

DR. MARIO

NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Nintendo

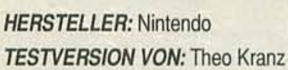
TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Vier Schwierigkeitsgrade, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark



51 % **GRAFIK**

68 % **MUSIK**

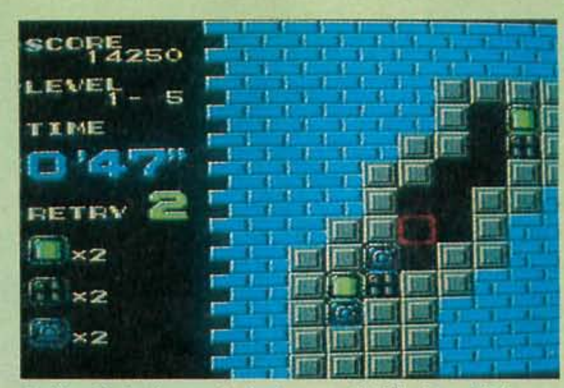
35 % **SOUNDEFFEKTE**

83 % **SPIELSPASS**



PUZZBLITZ!

PUZZNIC



Soll'n Steinchen schwinden, mußt Pärchen bilden

Denkspiele sind weiter in Mode; eine Tatsache, die auch Automatenspezialist Taito mitbekommen haben muß. Letztes Jahr brachte der japanische Softwaregigant das Grübelepos "Puzznic" in die Spielhallen. Nach bereits erfolgter Game-Boy-Umsetzung sind jetzt die NES-Besitzer mit einer verbesserten Version bedacht worden. Gleich zwei Spiele in einem werden geboten: das klassische Puzznic und eine zweite Variante mit geänderten Parametern namens "Gravnic". Puzznics Spielprinzip ist klassisch einfach. Es gibt acht verschiedene Steine im Spiel. Wenn gleich aussehende Steine einander berühren, verschwinden sie. Jeder der ingesamt 160 Levels muß innerhalb eines Zeitlimits gänzlich von allen Steinen befreit werden. Ihr bewegt mit dem Joypad ein Fadenkreuz, mit dem Ihr jeweils einen Stein aussuchen könnt, diesen anklickt und ihn dann nach links oder rechts bewegt. Da bei Puzznic die Schwerkraft alle Steine nach unten zieht, sollte man aufpassen, nicht ungewollt über eine Kante zu rutschen. Zurück nach oben geht's dann nicht mehr. In den späteren Levels kommen weitere Features wie Fahrstühle dazu. Ist man in einer Sackgasse gefangen, kann der Level wiederholt werden.

FAZIT Puzznic hat nicht den Vorteil, daß man es weiter und weiter spielen kann — nach 160 Levels ist definitiv Schluß. Die reichen mir aber auch vollkommen, denn trotz Paßwörtern sind die Anforderungen der späteren Levels ziemlich happig. Mit der Spielvariante Gravnic konnte ich mich nicht so recht anfreunden; sie ist für absolute Puzznic-Experten trotzdem zu empfehlen ist.

Sicher, wir haben hier kein Kultspiel wie Tetris oder auch Dr. Mario, aber für nimmermüde Tüftler wird allemal genug geboten. ***JULIAN EGGEBRECHT***

PUZZNIC

NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Taito

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Zwei Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

33 % **GRAFIK**

52 % **MUSIK**

19 % **SOUNDEFFEKTE**

83 % **SPIELSPASS**



SPORT IST MORD

ROLLER-GAMES

Im 21. Jahrhundert steht niemand mehr auf Fußball, Leichtathletik oder Tennis. Zur Sportart Nummer 1 ist "Rollergames" emporgestiegen, die actiongeladene Verfolgungsjagd auf Rollerskates. Die große Popularität und vor allem die enormen Preisgelder locken natürlich auch allerhand Gesindel an. So hat eine internationale Gang von Punks und anderen Unterwelttypen (in Fachkreisen "Viper" genannt) den Bevollmächtigen des Rollergames-Verbandes gekidnappt und verschleppt.

Drei der besten aktiven Rollergames-Teams schließen sich zusammen und starten zur Rettungsaktion. Welche Mannschaft Ihr per Joypad durch die horizontal wie vertikal scrollende Landschaft steuert, liegt an Euch. Sechs unterschiedliche Spielabschnitte liegen zwischen Euch und dem Verließ des Entführten. Die Strekken sind alles andere als ein Zuckerschlecken. Ihr müßt nicht nur Hindernissen ausweichen und Abgründe überspringen, sondern auch ausgiebig vom Faustrecht Gebrauch machen. Unterwegs trefft Ihr auf jede Menge Schergen von Viper. Das Gesindel kommt ebenfalls auf Rollerskates daher, hetzt bissige Hunde auf Euch, nähert sich auf dem Motorrad und wirft vom Straßenrand mit Dynamitstangen.



Freie Auswahl: Jedes Team hat unterschiedliche Stärken und Schwächen.



Unterwegs wollen Euch gefährliche Rocker an den Kragen.

Den meisten Unannehmlichkeiten könnt Ihr zwar vornehm ausweichen, die ein oder andere Prügelei läßt sich allerdings nicht umgehen. Bevorzugt am Levelende taucht ein zwielichtiger Typ auf, der sich erst nach mehreren schlagkräftigen Argumenten zurückzieht.

FAZIT **Was auf den ersten Blick wie eine auf futuristisch getrimmte Prügelbanalität aussieht, entpuppt sich nach kurzer Testphase als vernünftiger Action/Geschicklichkeitsmix. Wie man es von Konami bzw. Palcom gewohnt ist, wurden die einzelnen Rabauken sinnvoll in den Levels plaziert und greifen selten auf unfaire Mittel zurück. Wer die Abschnitte gut kennt, der kommt — wie es sich gehört — wesentlich sicherer und schneller voran als ein Rollergames-Greenhorn.**

Die Auswahl des Teams spielt ebenfalls eine Rolle. Sinnvollerweise dürft Ihr Eure Entscheidung vor jedem Level revidieren. Manche Abschnitte erfordern ein großes Sprungvermögen, andere sind mit einem kräftigen Burschen einfacher zu bewältigen. Wer falsch gewählt hat, muß allerdings nicht verzweifeln — schaffbar ist jeder Level mit jedem Team. Positiv fällt auch der grafische und spielerische Variantenreichtum der Levels auf.

Rollergames ist sicherlich kein Referenzmodul. Wer sich am Thema und den gelegentlichen Prügeleinlagen nicht stört, der darf sich auf ein spannendes Spiel freuen, das längere Zeit an den Bildschirm fesselt.

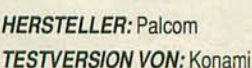
MARTIN GAKSCH



Wer bis zum Ende durchstehen will, der muß sich mit Händen und Füßen verteidigen.

ROLLERGAMES

NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Palcom
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

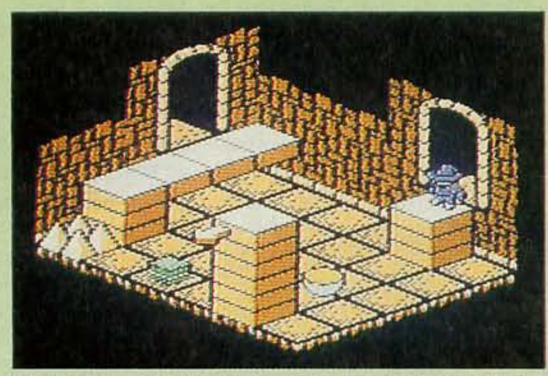
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

70 % GRAFIK
68 % MUSIK
67 % SOUNDEFFEKTE
69 % SPIELSPASS



MÄRCHENSTUNDE

Solstice



Die Solstice-Gretchenfrage: Wie komm' ich weiter?

Eine Nacherzählung der "Legende von Kastleröck" müssen wir uns aus Platzgründen leider sparen. Soviel sei jedoch verraten: Ihr seid Shadax, ein armes Magier-Würstchen, das — wie so viele Bildschirmkollegen — dazu verdammt ist, in unfreundlicher Umgebung (Sprengsätze, Monster und unsichtbare Gegenstände ärgern den Spieler) nach den Bruchstücken eines Zauberstabes zu suchen. Diese Umgebung besteht aus 250 Räumen, in "isometrischem 3D". Ihr seht Eure und alle anderen Spielfiguren von schräg oben). Ihr könnt herumspazieren, hopsen und diverse Gegenstände einsacken.

Da es im Schloß manch' guten Tropfen geben soll, habt Ihr gleich vier verschiedene Ampullen im Gepäck: Die blaue ist für den Unverwundbarkeitstrank reserviert, die purpurne für ein alles vernichtendes Gift. In den anderen beiden blubbern Tränke für besondere Weitsicht und gegen die allgegenwärtige Zeit. Das Teufelszeug ist schnell verbraucht — Ihr müßt also ständig die Augen nach einer neuen Quelle offenhalten. Mit der Select-Taste könnt Ihr jederzeit alle gerafften Tränke und Schlüssel, nebst einer Karte der bereits leergeplünderten Räume betrachten. Außerdem kann Shadax Gegenstände als Sockel postieren, um auch hoch gelagerte Schätze (Sprungstiefel, Extraleben und Continue-Münzen) zu erreichen.

FAZIT Vom Hocker haut mich das müde Rumgehüpfe im abgetragenen Fantasy-Gewand nicht gerade: Zwar ist die Grafik hübsch, die Hintergrundmusik atmosphärisch und die Umgebung fantasievoll erdacht, das Spielprinzip selbst läßt jedoch kaum größere Überraschungen zu. Wer gerne tüftelt und entdeckt, ist mit Solstice gut bedient. Wer dagegen mehr auf Action steht, braucht das Modul nicht in den Schacht zu schieben: Heiße Magieduelle oder Prügeleien werdet Ihr vergeblich suchen. *WINNIE FORSTER*

SOLSTICE

NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Nintendo

TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 80 Mark

65 % GRAFIK

50 % MUSIK

42 % SOUNDEFFEKTE

63 % SPIELSPASS

PISTEN-PUNKS

SKI OR DIE

Das idyllische Wintersportgebiet, wo Langläufer friedlich durch die Loipen schlurfen, hat für manchen den Reiz einer alpinen Schlafpille. Der trendgerechte Pistenrüpel fetzt lieber mit dem Kampfruf "Ski or Die!" auf den Lippen todesverachtend durch Eiskanäle und Tiefschneeregionen – da staunt der Yeti. Konamis winterlicher Disziplinenreigen ist die Umsetzung eines erfolgreichen Computerspiels von Electronic Arts. Bis zu sechs eiskalte Teilnehmer können sich einen Wettkampf mit einer Gesamtwertung liefern; man kann jede der fünf Disziplinen auch einzeln üben.

Die nicht ganz ernstzunehmenden "Sportarten" von Ski or Die haben nicht viel mit ehrbaren alpinen Körperertüchtigungen zu tun. Besonders albern geriet die Disziplin "Schneeballschlacht". Ihr müßt eine Schneeburg gegen ballschleudernde Knaben verteidigen. Die Häscher greifen aus vier Richtungen an, zwischen denen Ihr durch gleichzeitigen Feuerknopf- und Joypad-Druck umschalten könnt. Bei einem Turnier müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Opfern "einseifen", um den nächsten Level zu erreichen. Auch ans Einsacken von Schneeballnachschub sollte gedacht werden, will man nicht wehrlos mit leeren Händen den eisigen Attacken zusehen. Etwas gefährlicher geht's beim Trickski-Wettbewerb zu. Mit drei Kunstsprüngen müßt Ihr eine Jury durch geschickte Verrenkungen beeindrucken. Geht die Landung daneben und bremst Eure Spielfigur mit der Nase ab, gibt's Kopfschmerzen und Punktabzug.

Des weiteren im Programm: Eine wilde Abfahrt durch unwegsames Gelände (ohne gewagte Sprünge landet Ihr rasch in der nächsten Gletscherspalte), eine Eiskanal-Rallye (weicht Hindernissen aus und vollführt punktebringende Kunststückchen) sowie eine Art Talfahrt per Gummireifen. Hier tretet Ihr gegen einen zweiten Spieler oder den Computer an. Durch Anrempeln und Anpieksen kann man den Reifen des Gegners wüst ramponieren. Wo ein dicker Punktebonus fürs vorzeitige Erreichen der Ziellinie winkt, ist jeder sich nun einmal selbst der nächste.



Anlauf nehmen zur Trickskikür



Eine Eisfahrt, die ist lustig...



Eine Portion Schneebälle nach Art des Hauses gefällig?



Die Rangliste der erfolgreichsten Spieler

FAZIT **Nicht sensationell, aber sehr solide, was Euer NES an winterlichen Lustbarkeiten zu bieten hat. Alle Disziplinen haben gute Grafik, schmissigen Sound und eine mehr oder weniger anspruchsvolle Steuerung. Die Mischung ist bei dem eisigen Cocktail gut gelungen: Technisch relativ knifflige Sportarten wie Trickski bilden einen guten Kontrast zu fröhlichen Fetzern wie dem Gummireifen-Pieksen oder der Schneeballschlacht.**

Spielt man alleine, droht relativ rasch ein gewisser Sättigungseffekt. Hat man die Steuerung einmal heraus, hält sich die Herausforderung etwas in Grenzen. Bei einem Wettkampf mit ein paar Freunden macht Ski or Die aber immer wieder Spaß, obwohl man nur bei einer Disziplin zu zweit gleichzeitig an die Joypads darf. ***HEINRICH LENHARDT***

SKI OR DIE

NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Palcom

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 6

FEATURES: High-Score-Liste, fünf Disziplinen anwählbar

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

70 % **GRAFIK**

65 % **MUSIK**

67 % **SOUNDEFFEKTE**

72 % **SPIELSPASS**



Tiefschneeterror: Von nun an ging's bergab

SCHWANZOGATOR

TAIL'GATOR

Der Drache Basso Gila überschwemmt mit seinen bösartigen Horden das friedliche Königreich Moberry, um es zu unterwerfen. Die Panik steigt und die Verzweiflung ist groß. Kein tapferer Rittersmann im Reich kann helfen, denn entweder sind sie in anderen Modulen beschäftigt oder auf Urlaub. Aber noch ist nicht alle Hoffnung verloren, denn es gibt Charly, den "Tail'gator", der in die Bresche springt. Nur mit seinem Schwanz bewaffnet schickt er sich an, die vier Etagen der Burg von Basso Gila gekonnt in Schutt und Asche zu legen. Ist die Festung erst einmal zerstört, herrschen wieder Friede, Freude und Freiheit im Reich Moberry.

Die vier Schloßabschnitte gliedern sich in Luft, Land, Höhlen und Wasser. Jede Ebene ist zu Beginn in ca. vier Abschnitte unterteilt. Die schwierigste Ebene ist meistens in der Luft. Obwohl Charly spezielle Schuhe hat, kann er für nur ca. drei Sekunden auf einer Wolke stehen, bevor er durch sie hindurch fällt. Außerdem gibt es auch noch Luftwirbel, die ihn unaufhaltsam nach oben ziehen. Ähnlich heimtückisch ist Strömung unter Wasser. Mit Knopf A könnt Ihr Schwanzschläge austeilen und mit Knopf B springen. Ein bis zwei gut gezielte Schwinger reichen aus, um die normalen Monster vom Bildschirm zu fegen. Das verschafft Euch aber nur eine bißchen Zeit zu Verschnaufen, da sie nach einer kurzen Pause wieder erscheinen. Außerdem findet Ihr Truhen, die mit roher Gewalt geknackt werden müssen. Darin lagert zusätzliche Schlagstärke, Lebensenergie, Bonuspunkte, Bomben und Schlüssel.

Sprengsätze sind in überbevölkerten Räumen sehr effektiv, da sie den ganzen Bildschirm auf einmal abräumen. Habt Ihr die Schlagkraft voll aufgerüstet, vergrößert sich die Reichweite Eures Schlagorgans um das Dreifache. Der Schlüssel befindet sich immer in der letzten Kiste. Ohne ihn könnt Ihr nicht in den nächsten Abschnitt gelangen. Kontakt mit spitzen Gegenständen, Wurfgeschossen oder Bösewichten kosten Euch eines von den Herzchen, die Eure Lebensenergie symbolisieren. Sind alle aufgebraucht, entschwebt Ihr in den Krokodilshimmel. Um diesem Schicksal zu entgehen müßt Ihr die verschiedenen Angriffstaktiken der Monster genau kennen.

Nach jeder geschafften Ebene gibt es ein Paßwort. Ihr könnt Euch also aussuchen, in welcher Reihenfolge Ihr die vier Ebenen spielt, um einen Level zu schaffen. Am Ende einer Etage lauert immer ein Schlußmonster, aber solche Probleme sind für einen erfahrenen Königreichsbefreier nichts Neues.

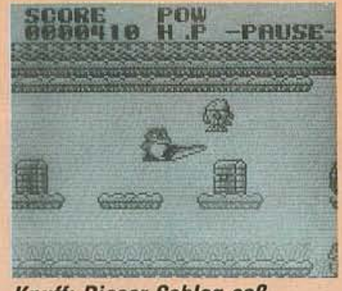
FAZIT Es war Liebe auf den ersten Blick. Obwohl Spiele dieser Art normalerweise nicht so mein Fall sind, war ich sofort von Tail'gator begeistert. Erstes Objekt meiner Faszination war der herzige Charly selbst. Die flexible Steuerung lädt geradezu ein, neue Tricks mit unserem Held zu erproben. Ob im Sprung blitzschnell umdrehen und Zuschlagen oder im Aufwärtssog kurz seitlich rauspurzeln, an die Kiste klopfen und wieder zurück in den Aufzug hüpfen — mit etwas Übung funktionieren solche Manöver wunderbar.

Die größten Stärken sind das Paßwortsystem und die Leveleinteilung. Die unterschiedlichen Ebenen in einem Level können durcheinander gespielt werden. Ich kann also, wenn es irgendwo nicht mehr weitergeht, einfach in einer anderen Ebene mein Glück versuchen. Sehr positiv wirkt es sich aus, daß eine Ebene in ca. fünf bis zehn Minuten zu schaffen ist und dann sofort ein neues Paßwort verraten wird. Die flexible Stufenanwahl und das schnelle Herausrücken eines neuen Paßworts minimieren den Frustfaktor.

Tail'gator nutzt die technischen Fähigkeiten des Game Boys gut aus. Man ist immer motiviert, dieses Modul wieder zu spielen. Abgesehen davon, daß es ab Level drei langsam etwas schwierig wird, ist es meiner Meinung nach das beste Spiel dieser Art auf dem Game Boy. ***STEPHAN ENGLHART***



Mit "Continue" geht's im gleichen Level weiter



Knuff: Dieser Schlag saß.



Die Eingabe eines Paßwortes



Charlie ist überzeugter Nichtschwimmer

Ein Alligator auf Wolken wandelnd



Vergeßt nicht, die Truhe zu knacken



TAIL'GATOR
GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Natsume

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

74 % GRAFIK
78 % MUSIK
73 % SOUNDEFFEKTE
76 % SPIELSPASS

DAS MODUL MIT DEM DREH

CASTELIAN

Julius ist ein anurischer Hybride wie Du und Ich: klein, knubbelig und grün. Bei seinem süßen Aussehen erwartet man nicht, daß Julius schwerster körperlicher Arbeit nachgeht. Dabei ist er Abbruchexperte für unerwünschte Bauwerke. Solche haben sich just auf dem Wasserplaneten Centrus breitgemacht. Acht Türme durchstoßen die Wasseroberfläche an so ungünstigen Positionen, daß die Hauptstadt Jemmerville von der Außenwelt abgeschnitten ist. Einen solchen Turm niederzureißen, ist für Julius eine Kleinigkeit, er muß lediglich eine D-Bombe im obersten Stockwerk zünden.

Leider sind die Türme nur von außen begehbar und zudem noch von zahlreichen Monstern bewohnt. Die Bauherren haben außerdem neben den normalen Plattformen auch Lifte, sowie rutschige und bröcklige Plattformen an den Turm gesetzt. Damit ist für Julius der Aufstieg zur Spitze des Turms eine schwierige Angelegenheit. Wird er dabei von einem Monster berührt, fällt er einige Meter den Turm herunter. Fängt er sich rechtzeitig auf einer Plattform, kann er wieder den Aufstieg versuchen; fällt er aber ins Wasser, ist eines der drei Bildschirmleben futsch, denn anurische Hybriden sind Nichtschwimmer.

Insgesamt acht Türme gilt es beim Modul "Castelian" zu knacken. Die grafische Darstellung auf dem Bildschirm ist besonders interessant, denn wenn Julius nach links oder rechts geht, dreht sich der ganze Turm, so daß Julius immer dem Spieler zugewendet bleibt. Wenn Julius stehenbleibt, kann mit Knopf A ein Schuß abgegeben werden, der einige Monster verschwinden läßt, andere lähmt, bei manchen aber gar nichts bewirkt. Wenn Julius läuft, springt er, anstatt zu schießen. Wurde ein Turm erfolgreich beendet, folgt eine Bonusrunde, in der Diamanten und damit Punkte und Extraleben eingesammelt werden können.



Julius muß zur Spitze des Turms vorhüpfen

Der Knuddelheld grüßt im Titelbild

FAZIT **Leider haben die Programmierer ein klein wenig geschlampt. Weder Turmanwahl noch Paßwörter wurden integriert. Acht Türme sind auf Dauer auch etwas wenig — ein paar einsteigerfreundliche Level am Anfang hätten dem Ganzen den letzten Schliff gegeben. Und daß einer der beiden Knöpfe doppelt belegt ist, der andere aber gar nichts tut, ist auch etwas seltsam.**

Mit diesen Schnitzern haben sich die Entwickler den Weg "Classic" verbaut — schade, denn ansonsten gehört Castelian zu den besten, aber auch schwersten Geschicklichkeitsspielen auf dem Game Boy. Neben dem tollen Dreheffekt wurde auch beim Rest der Grafik, bei der alles trotz des kleinen Game-Boy-Bildschirms problemlos erkennbar ist, beste Arbeit geleistet; lediglich beim durch die Bank durchschnittlichen Sound sucht man vergeblich nach Außergewöhnlichem.

BORIS SCHNEIDER

CASTELIAN

GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Triffics

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

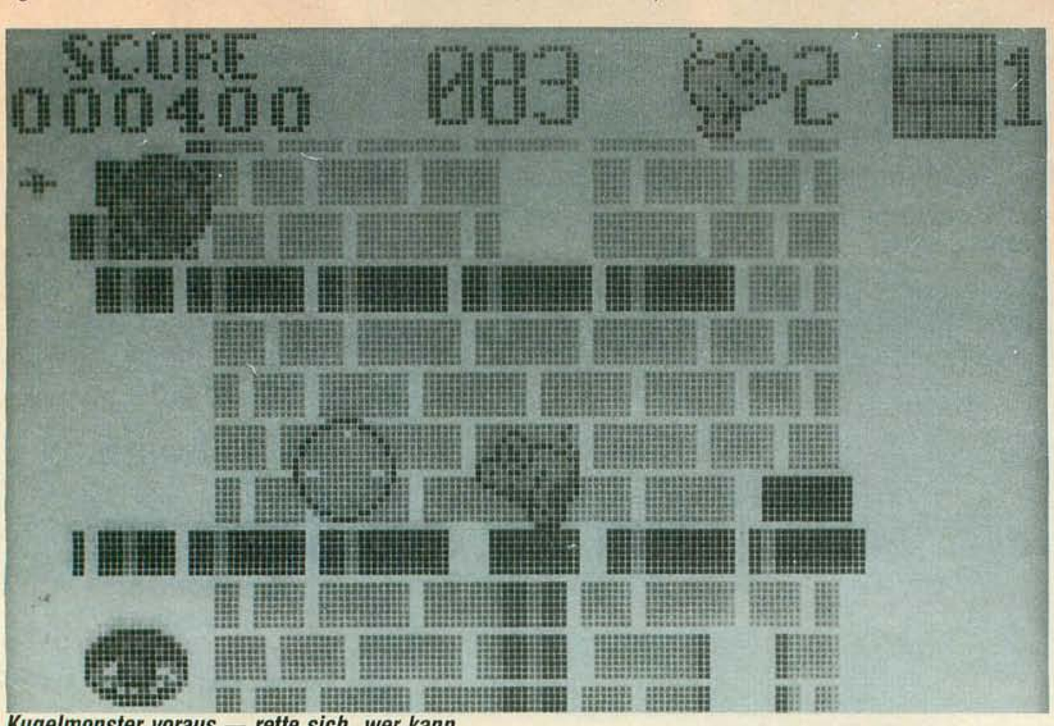
CA.-PREIS: 70 Mark

75 %
GRAFIK

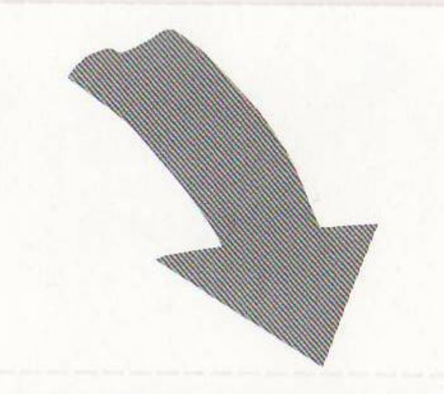
61 %
MUSIK

53 %
SOUNDEFFEKTE

73 %
SPIELSPASS



Kugelmonster voraus — rette sich, wer kann



ZUM SAMMELN

GAMES

REFERENZKARTE

MEGA DRIVE

MIGHT & MAGIC

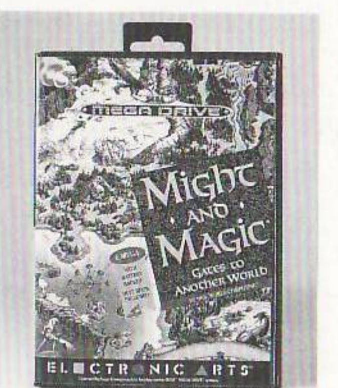
Das Spiel: Dieses Programm (Untertitel: "Gates to another ·orld") ist die Umsetzung des popu- ·ren Computerrollenspiels "Might & ·agic II". Erforscht eine aufregende ·antasy-Welt in diesem 6-MBit-Modul ·er Superlative: Knapp 100 Zauber- ·prüche, 250 Monstertypen und ·benso viele Waffen- und Rüstungsty- ·en erwarten Euch. Der Spielstand ·nn dank eingebauter Batterie kom- ·rtabel gespeichert werden. Ein sehr ·lfreiches Büchlein mit Tips und Kar- ·n liegt der Packung bei; es ist aller- ·ngs in Englisch.

Das Sprite: Gleich acht Spielfigu- ·n steuert Ihr durch die Weiten eines ·ontinents. Kurioserweise bekommt ·r Eure Helden nie zu Gesicht, seht ·e Umgebung aber aus der Sicht der ·pielfiguren. Eigenschaften und Stär- ·n der Teammitglieder werden zu ·pielbeginn festgelegt, wenn Ihr die so- ·enannten "Charaktere" ins Leben ruft.

Die Geschichte: Trotz des irreführenden Namens handelt es sich hier um die Mega-Drive-Umsetzung des zweiten (und nicht des ersten) Teils dieser Rollenspielreihe. Erfunden wurde Might & Magic von der US-Firma New World Computing; Electronic Arts kümmerte sich um diese erste Videospielumsetzung.

Notizen, Daten und Koordinaten:





ZUM SAMMELN

GAMES

REFERENZKARTE

MASTER SYSTEM

CASTLE OF ILLUSION

Das Spiel: Wenn die Freundin gekidnappt wurde, macht sich der angehende Bräutigam natürlich auf die Suche. Diesmal hat es Entenhausens berühmtesten Bürger getroffen: Mickey Mouse muß seine Minnie aus den Klauen der Hexe Mizrabel befreien. Schauplatz des Liebesdramas ist das berüchtigte "Castle of Illusion".

Das Sprite: Mit dem Comicstar Mickey Mouse hat sich Sega einen Videospielhelden geangelt, der populärer nicht sein könnte. Blendend animiert hüpft und läuft er durch die Landschaft, greift ab und zu nach einem Gegenstand und schleppt ihn ein paar Meter mit sich herum. Feinde sollten sich vor allem vor Mickeys Hinterteil in acht nehmen: Landet er mit dem Po auf einem Gegner, hat dieser das Nachsehen.

Die Geschichte: Der quirlige Mäuserich gab sich zwar schon in einigen Videospielen die Ehre (selbst auf dem Oldie Atari VCS 2600 ist er in Aktion zu erleben), wurde aber noch nie so authentisch in der Bildschirmwelt zum Leben erweckt. Für das Castle-of-Illusion-Abenteuer wurde nicht aus dem bestehenden Spielefundus geklaut, sondern auf frische Ideen gesetzt.

Meine besten Punktzahlen:



3 AUSGABEN FÜR 16,50DM!

Ja, ich möchte POWER PLAY über drei Ausgaben inklusive Star-Killer-Puzzle kennenlernen. Ich zahle für drei Ausgaben POWER PLAY 16,50DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich POWER PLAY danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY zum günstigen Jahrespreis von 69,90DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Das Star-Killer-Puzzle gehört in jedem Fall mir - auch wenn ich POWER PLAY nicht weiterbeziehen möchte.

Name, Vorname ____________________ 02/AD S7 19

Straße, Hausnummer ____________________

PLZ, Wohnort ____________________

Datum, 1. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten) ____________________

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten) ____________________

Bitte mit 60 Pfennig frankieren

Postkarte/ Antwort

Power Play
Abonnement-Service
Hans-Pinselstraße 2

8013 Haar bei München



Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES — REFERENZKARTE — GAME BOY

F1 RACE

Das Spiel: Das Formel-1-Rennen für unterwegs: Auf 14 Pisten rast Ihr um gute Zeiten und die Qualifikation fürs nächste Rennen. Die Grafik wird perspektivisch dargestellt. Das klassische Rennspiel-Grundprinzip wird durch einen Vier-Spieler-Modus aufgewertet. Der US-Importversion dieses Moduls liegt ein Adapter bei, mit dem bis zu vier Game-Boy-Besitzer ihre Konsolen zusammenschließen und gegeneinander fahren können.

Das Sprite: Euer Formel-1-Flitzer gibt auf Feuerknopf Gas und bremst, durch Steuerkreuzdruck in die entsprechende Richtung wird er nach links und rechts gesteuert. Die Spezialität des Hauses ist der Turbolader, der durch Steuerkreuzdruck nach oben aktiviert wird.

Die Geschichte: Rennspiele gehören seit den Kindertagen der Videospiele zu den beliebtesten Modulen. Spielerisch basiert F1 Race auf dem Atari-Klassiker "Pole Position", doch heutzutage wird der Spieler mit Feinheiten wie einem Meisterschaftsmodus und realistischer Grafik verwöhnt. Neben Rennspielen, bei denen Ihr die Poste in 3D auf Euch zukommen seht, ist auch die Vogelperspektive recht beliebt. Sie wird z.B. bei Konamis "F1 Spirit" verwendet.



Meine besten Zeiten:

ABSENDER

DIESE DREI ARTIKEL HABEN MIR AM BESTEN GEFALLEN:

1 ____________________

2 ____________________

3 ____________________

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

ANTWORTKARTE

VIDEO GAMES
REDAKTION

MARKT & TECHNK VERLAG AG
HANS-PINSEL-STR. 2

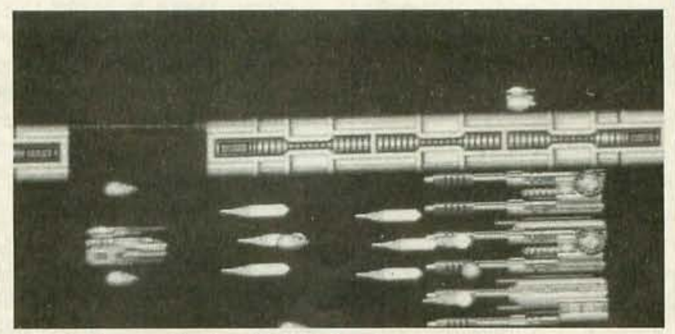
8013 HAAR

SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN

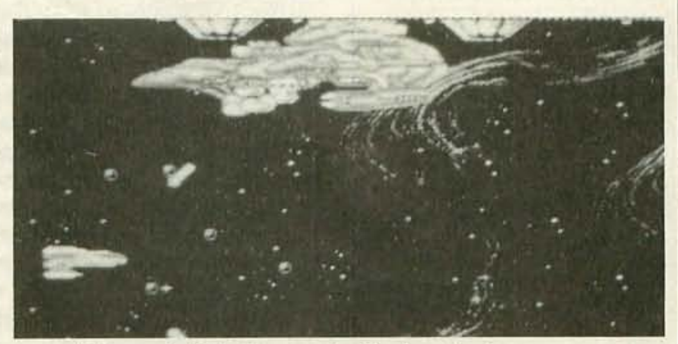
Im Mittelpunkt unserer Tipsecke stehen diesmal genaue Beschreibungen und Karten zum Mega-Drive-Geballer "Hellfire". An weiteren Hilfestellungen herrscht kein Mangel: Kleine Cheats, listige Level-Codes und prächtige Zeichnungen füllen die nächsten Seiten; für so ziemlich jede populäre Konsole ist etwas dabei — vom "Sonic"-Cheat-Menü bis zur "Gargoyle's Quest"-Planparade. Schickt uns weiterhin *Eure* Spieletips. Alle Beiträge, die wir veröffentlichen, werden natürlich honoriert. Vergeßt deshalb bei Euren Briefen die Absenderangabe nicht. Achtet bei Karten außerdem darauf, mit schwarzer Farbe auf weißem Papier (bitte keine Linien oder Karos) zu zeichnen.
Unsere Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Video Games
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
Euer

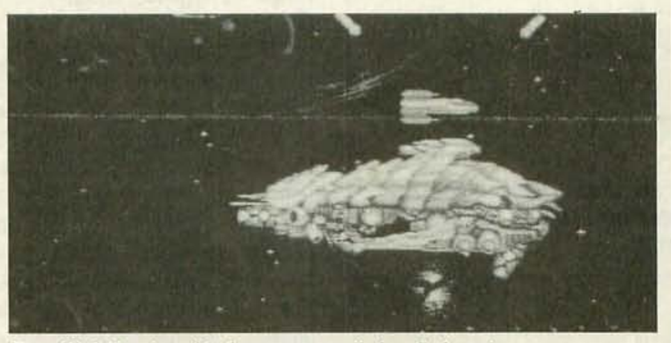
W. Forster



Das Ende vom fünften Hellfire-Level...



...und der erste fette Gegner der finalen Runde



Beseitigt Ihr den "Anfangsgegner" des 6. Levels...



...kommt Ihr zu den "Mega-Raketen": Slalomflug!



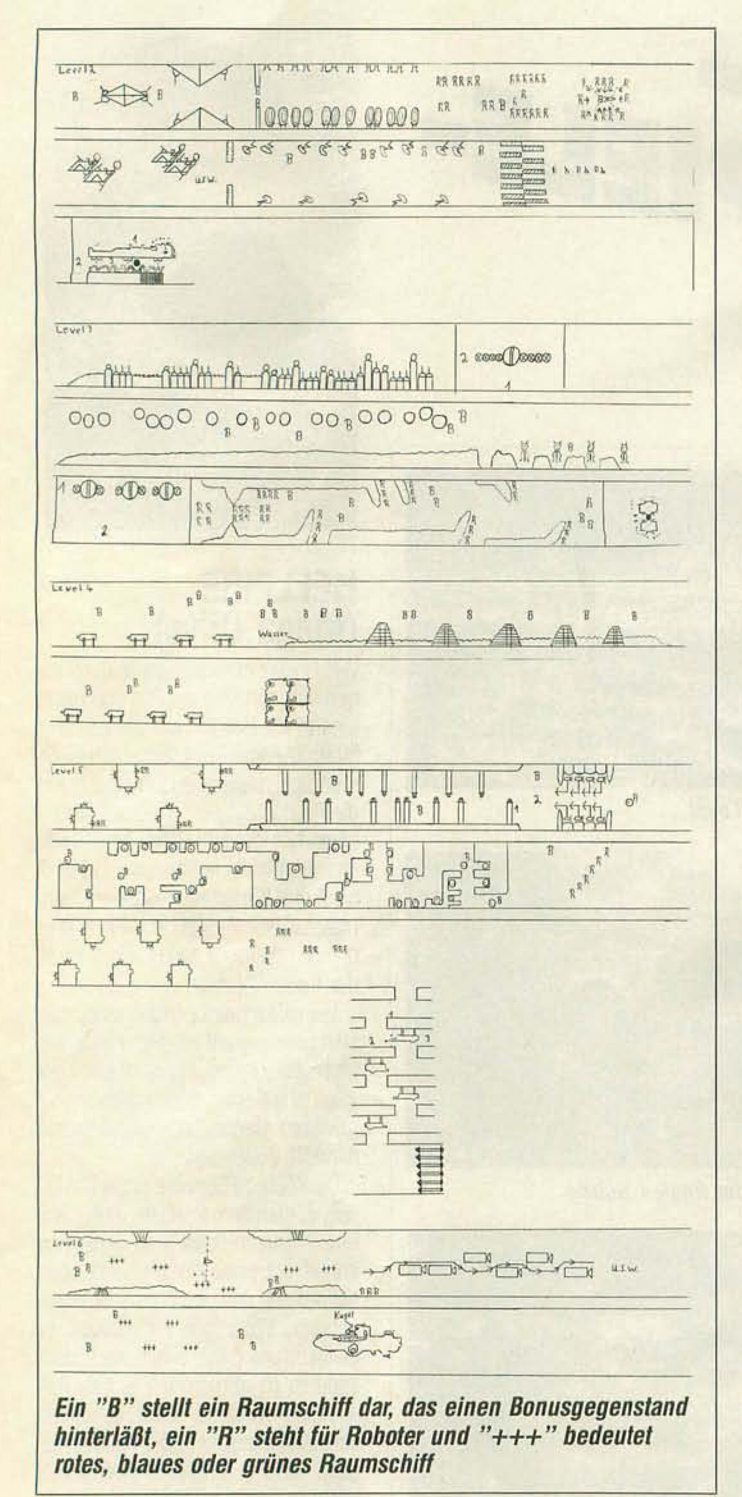
HELLFIRE (Mega Drive)

Wer Hellfire ohne zu mogeln durchflogen hat, darf sich mit Fug und Recht einen Profi-Ballerspieler nennen. Für Ibrahim Köse aus Eberbach und Simon Spitzmüller aus Lichtensteig war die Actionorgie kein Problem. Neben einer Menge nützlicher Tips stellte uns Ibrahim eine Karte der Levels 2 bis 5 und Simon anschauliches Fotomaterial zur Verfügung. Wir zitieren aus den ausführlichen Hilfestellungen der beiden Cracks:

Vernichtet beim Endgegner des ersten Levels zuerst alle Geschütze des Monsters. Danach könnt Ihr Euch der roten Kugel (die bei den meisten der größeren Gegner die Archillesverse darstellt) zuwenden.

Die Köpfe zu Beginn des zweiten Levels dürften kein Problem darstellen. Direkt danach sollte man versuchen immer auf Höhe der sich von oben nach unten und wieder zurück bewegenden, eiförmigen Sarkophage zu bleiben, um diese einem nach dem anderen zu vernichten. Fliegt so nah wie möglich an sie heran, dann sind sie schnell beseitigt. Die Roboter danach sind mit einem Viererschuß leicht zu beseitigen. Die seltsamen Figuren auf den schwebenden Quadern besiegt man durch flinken Wechsel der Schußrichtung. Schießt jedoch zuerst auf die Geschütze, da diese beweglich sind und Euch gezielt zu treffen versuchen. Die Figuren selbst ballern geradeaus.

Danach erwartet Euch der kniffligste Teil des Levels, für den Ihr am besten eine spezielle Standardflugroute austüftelt: Vernichtet die am Boden und Decke kriechenden, besonders gefährlichen "Ägypter" so schnell Ihr könnt. Der Viererschuß leistet hier besonders gute Arbeit. Um die roten Flugobjekte (in der Karte leider nicht



Ein "B" stellt ein Raumschiff dar, das einen Bonusgegenstand hinterläßt, ein "R" steht für Roboter und "+++" bedeutet rotes, blaues oder grünes Raumschiff

eingezeichnet) kümmert Ihr Euch danach. Durchfliegt nun die beweglichen Barrieren (nicht zu früh!), erledigt die drei Statuen dahinter und schon steht Ihr vor dem Endgegner. Begebt Euch auf die auf der Karte als 1 gekennzeichnete Position und benutzt den Zweierschuß, um die rote Kugel zu beschießen. Sobald sich der Sarkophag-Deckel anhebt, Position 2 beziehen und die Kugel mit dem Vorwärtsschuß beharken. Wenn der Deckel nun nach links schwebt, bezieht Ihr Position 3. Wartet, bis er sich nach rechts zurückbewegt hat und fliegt dann selbst nach 2. Dort könnt Ihr Euch auf die rote Kugel konzentrieren. Schließt sich der Deckel noch bevor Ihr die Kugel zerstört habt, müßt Ihr die ganze Prozedur wiederholen.

Im dritten Level entscheidet der schnelle Wechsel der eigenen Waffen über Leben und Tot. Achtet beim Aufsammeln der vielen Extras darauf, nicht zu nahe an die zielsicheren Kanonen auf dem Boden heranzufliegen. Die blauen Bolzen bringen Euch wiederum durch ihre gewöhnungsbedürftige Flugbahn arg in Bedrängnis. Beim ersten Mittelggener könnt Ihr die rote Mittelkugel von Position 1 aus mit dem Zweierschuß aufs Korn nehmen. Teilt sich der Gegner, begebt Ihr Euch auf die 2. Position, benutzt eventuell den Superschuß und feuert bis zum Exitus des Monstrums weiter.

Besitzt Ihr eine Bordkanone auf Laserniveau, könnt Ihr den folgenden Abschnitt mit dem Vorwärtsschuß durchfliegen. Bleibt in der Mitte des Bildschirms und erledigt die Hüpfer. Wendet Euch nun den Ballons zu. Braucht Ihr zulange, um einige von ihnen abzuschießen, zerplatzen sie in einem tödlichen Halbkreis aus Geschossen. Besitzt Ihr keinen Laser, müßt Ihr mit dem Viererschuß vorankommen. Dabei versucht Ihr, die Hüpfer unmittelbar nach der Landung nach einem Sprung zu vernichten. Haltet die Ballons vom Raumschiff fern, da es Euch ohne Laser kaum gelingen wird, sie alle rechtzeitig zu vernichten und Ihr deshalb ihren Explosionen ausweichen müßt. Jetzt wiederholt sich der Hüpfer und Ballonangriff nocheinmal und Ihr gelangt zum zweiten Mittelgegner.

Erwartet die erste Kugel auf Position 1. Nach einem doppelten Superschuß könnt Ihr mit dem Vorwärtsschuß draufhalten, bis sich der Gegner auf zwei oder drei Zentimeter genähert hat. Jetzt flink auf Position 2 geflogen und auf Rückwärtsschuß umschalten. So solltet Ihr die erste Kugel zerstört haben, noch bevor zwei weitere auftauchen. Die beiden sind nun kein Problem mehr.

Die Roboter, die aus den Abgründen dahinter herauskommen, bekämpft Ihr folgendermaßen: Zerstört die ersten beiden mit dem Vorwärtsschuß, schaltet auf Zweierschuß und vernichtet den dritten. Jetzt ein Stückchen nach vorne fliegen und dabei auf den Viererschuß umschalten. Damit habt Ihr nun auch die restlichen Roboter im Griff und gelangt ohne Probleme zum Endgegner. Wer hier ein Begleitschiffchen zur Verfügung hat, kommt ohne Superschuß aus. Alle anderen müssen wohl oder übel ungefähr zwei der kostbaren Waffen opfern. Bleibt mit dem Raumschiff auf Höhe der Kugel; so habt Ihr sie immer unter Beschuß, ohne daß die oberen und unteren Kanonen aktiviert werden.

Ibrahim verzichtete aus Gründen der Übersichtlichkeit darauf, alle Gegner des vierten Levels in die entsprechende Skizze einzuzeichnen. Diese Spielstufe ist also um einiges schwieriger, als ein flüchtiger Blick auf die Karten vermuten lassen würde. Simon wählt für den Dschungel und für die Fischszene danach den Diagonalschuß. Nur bei den Piranhas-spukkenden Vulkanen greift er auf Vor- oder Rückwärtsschuß zurück.

Besitzt Ihr Laserniveau, solltet Ihr gleich zu Beginn des Levels die Roboter am Boden vernichten. Danach dürft Ihr Euch um die roten Aliens kümmern. Falls Ihr keine Laser besitzt, müßt Ihr warten, bis der Roboter die Mitte des Bildschirm erreicht hat. Fliegt nun mit dem Viererschuß hinter ihn, achtet jedoch auf seine Raketen. Die Extras werdet Ihr von hier aus nur schwer erreichen, dafür habt Ihr nun mit den roten Aliens keine Probleme mehr. Während der Gewässerszene danach bleibt Ihr am besten am linken Bildschirmrand. Auch hier wählt Ihr (falls Ihr den Laser besitzt) den Vorwärtsschuß bzw. den Viererschuß. Jetzt tauchen die Vulkane, die auf der Karte eingezeichnet sind, aus dem Gewässer auf. Bei den ersten beiden könnt Ihr am linken Bildschirmrand verharren und die Fische, die aus den Vulkanen herausflattern, gemütlich abballern. Bei den anderen drei solltet Ihr auf Diagonalschuß umschalten und Euch hinter die Hügel postieren. Nach einem Wiedersehen mit dem Roboter vom Levelanfang könnt Ihr den Endgegner mit zwei Superschüssen erledigen.

Im fünften Level könnt Ihr jedem der seltsamen goldenen Gebilde insgesamt drei Extras entlocken: Zwei für die beiden Geschütze, ein weiteres bekommt man, wenn man die Kuppel an der Rückseite des Gegners zerstört. Vorsicht, die Dinger beschleunigen ab der Bildschirmmitte. Während der folgenden Tunnelsequenz haltet Ihr Euch am besten links auf. Taucht der mit 1 auf der Karte gekennzeichete Turm auf, müßt Ihr die drei Männchen erledigen. Jetzt flink auf den Rückwärtsschuß umgeschalten und auf Position 2 gehen. Seid Ihr schnell genug, könnt Ihr so die folgenden Männchen abschießen und die Tunnelsequenz beenden. Später habt Ihr es in der vertikal scrollenden Sequenz mit an der Decke wandernden Kolossen zu tun.

Wartet auf der Ebene darüber, bis sie in Eure Nähe kommen und Ihr sie mit dem Diagonalschuß erreichen könnt. Achtet dabei jedoch auf das Streufeuer der Gegner. Sobald die Feinde zurückweichen und Ihr sie nicht mehr erreichen könnt, müßt Ihr wieder auf Vorwärts- bzw. Rückwärtsschuß umschalten, um ihnen den Rest zu geben. Der Endgegner ist schnell beseitigt: Vorsichtige Spieler können ihn mit zwei Superschüssen wegputzen, alle anderen sollten versuchen zwischen seinen Doppelschüssen

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE

Konsole deutsch	399,-
Sega Games	
Sonderangebote	**ab 49,-**
8-Bit Adapter	109,-
Arcade Power Stick	**109,-**
Atomic Robokid	109,-
Batman	99,-
Budokan	**109,-**
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
Darius II	**109,-**
E-Swat	79,-
Gain Ground	99,-
Granada	99,-
Hard Drivin US	**109,-**
Hell fire	99,-
Ishido US	109,-
I love Mickey Mouse	99,-
John Madden Football US	109,-
Lakers vs Celtics US	109,-
Phantasie Star II (engl.)	**109,-**
Phelios	**99,-**
Popolous US	**109,-**
Strider	**99,-**
Thunderforce III	**99,-**
Varis III	109,-
Gynog	**99,-**
PGA Tour Golf	**119,-**
Tiger Heli	**99,-**

SEGA GAME GEAR *299,-*

Baseball	69,-
Columns	69,-
G-Loc	69,-
Pacman	69,-
Sokoban	69,-
Super Monaco GP	69,-
Wonderboy	69,-
Woody Pop	69,-
Head Buster	69,-
Mickey Mouse	69,-
Devlish	69,-
The GG Shinobi	79,-
Millenium	79,-
Fantasy Zone	69,-
Psychic World	69,-

Atari Lynx

Grundgerät	**229,-**
Block out	79,-
Blue Lightning	39,-
California Games	29,-
Chips Challenge	**29,-**
Electrocop	29,-
Gates of Zendocon	29,-
Ninja Gaiten	79,-
Warbirds	79,-
Road Blasters	49,-
Mrs. Pacman	49,-
Xenophobe	49,-
Zalor Mercenary	49,-
Robo Squash	49,-
Paperboy	49,-

C 64 Disk

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Dragon Wars	49,-
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	**49,-**
Rings of Medusa	**49,-**
Sim City	**59,-**
Buck Rogers	**69,-**
Puzznik	49,-
Turrican	39,-
Ultima V	**69,-**
Ultima VI	**79,-**

IBM

Airline Transp. Pilot	**119,-**
Eye of the Beholder	**89,-**
Flight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	**79,-**
Ishido	**89,-**
Kings Quest V	**109,-**
Larry III	109,-
LHX Attack Chopper	**109,-**
Links	**99,-**
Links Course	**je 45,-**
Loom	89,-
M.U.D.S.	89,-
Megatraveler	**99,-**
Midwinter	**79,-**
Mig 29 Falcrum	**109,-**
Might and Magic II	99,-
NAM	99,-
PGA Golf Tour	**79,-**
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Quest f. Glory	109,-
Railroad Tycoon	**109,-**
Red Baron	**99,-**
Silent Service II	**99,-**
Sim City	89,-
Sim City Archit. I	**49,-**
Sim City Archit. II	**49,-**
Sim Earth	**119,-**
Space Quest IV	**109,-**
The Secret of Monkey Isl.	**89,-**
Their Finest Hour	**89,-**
Transworld	**89,-**
Ultima VI	**99,-**
Wing Comm. Mission Disc	49,-
Wing Commander	**99,-**
Wolfpack	**109,-**
Wonderland	69,-
Soundblaster	349,-

Amiga

A-10 Tank Killer	89,-
Buck Rogers	**79,-**
Cadaver	79,-
Captive	**69,-**
Chaos str. Back	**79,-**
Chips Challenge	**69,-**
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragon Wars	**79,-**
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	**59,-**
F 19 Stealth Fighter	**89,-**
Great Courts II	**79,-**
Harpoon	**89,-**
Indianapolis 500	**79,-**
Invest	**79,-**
Ishido	**75,-**
James Pond	69,-
Larry III	**119,-**
Legend of Fairghail	**89,-**
Lemmings	**69,-**
M1 Tank Platoon	**89,-**
Midwinter	89,-
Mig 29 Falcrum	**109,-**
Might and Magic II	89,-
Nightshift	**59,-**
On the Road	**79,-**
Operation Stealth	**75,-**
Panza Kick Boxing	**79,-**
PGA Tour Golf	**79,-**
Pirates	79,-
Pool of Radiance	**75,-**
Populous	69,-
Power Monger	**89,-**
Ram auf 1 MB	**119,-**
Romance of the 3 Kingdoms	119,-
Sim City	89,-
Speedball II	**79,-**
Their Finest Hour	**89,-**
Trans World	**79,-**
Turrican II	**69,-**
Ultima V	**89,-**
Unreal	**89,-**
Wild West World	109,-
Wings	**89,-**
Z Out	59,-

GAMEBOY dt. (inkl. Tetris) *149,-*

Alleyway	dt.	49,-
Baloon Kid	dt.	49,-
Garg. Quest	dt.	49,-
Golf	dt.	49,-
Kwirk	dt.	49,-
Pinnball	dt.	49,-
Quix	dt.	49,-
S. Mario Land	dt.	59,-
Solar Striker	dt.	49,-
Spiderman	dt.	49,-
Tennis	dt.	49,-
Wiz. a. Warriors	dt.	49,-
King o. t. Zoo	dt.	49,-

US IMPORT

Bases Loadet	69,-
Batman	**69,-**
Battle Bull	69,-
Bomber Boy	69,-
Boomers Adv.	69,-
Boxxle	69,-
Bubble Bobble	**69,-**
Bugs Bunny	**59,-**
Catrap	69,-
Chase HQ	59,-
Chessmaster	69,-
Cyraid	**69,-**
Deadalian Opus	69,-
Dexterity	59,-
Double Dragon	**69,-**
Dragons Lair	**69,-**
Duck Tales	69,-
Final F. Legend	**79,-**
Fish Dude	69,-
Fist o.t.n.Star	59,-
Ghostbusters II	69,-
Gremlins II	**79,-**
Hyper Load Runner	**69,-**
In Your Face	69,-
Ishido	69,-
Kung Fu Master	**69,-**
Lock'n Chase	59,-
Loopz	69,-
Mega Man	**69,-**
Motocross Maniacs	69,-
NBA All Star Ch.	69,-
Nemesis	**79,-**
NFL Football	**69,-**
Ninja Boy	69,-
Operation C	69,-
Paper Boy	**69,-**
Pipe Dream	59,-
Power Mission	**69,-**
Power Racer	69,-
R Type	**79,-**
Robo Cop	**79,-**
Rolands Curse	69,-
Side Pocket	59,-
T.M.N.T.	**69,-**
WWF Superstars	**69,-**

NEUHEITEN JUNI

Battleship	69,-
Crystal Quest	**79,-**
Curtis Srange Golf	69,-
Cycle Grand Prix	69,-
Days of Thunder	**79,-**
Hatris	79,-
Hunt for Red October	**69,-**
Jordan vs Bird	69,-
Klax	**69,-**
Marus Mission	69,-
Mysterium	69,-
Nobunagas Ambition	**89,-**
Pacman	69,-
Popeye	69,-
Runes of Virtue	89,-
Soccermania	**69,-**
Solomons Club	69,-
Spuds Adventure	69,-
Tasmanias Story	69,-

GAMEBOY ZUBEHÖR

Lightboy	**69,-**
Stereo Amplefier	29,-
Tragetaschen (Stoff)	19,-
Gameboy Light	29,-
Illuminator	39,-
Carry Case	**39,-**

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

hindurchzumanövrieren und ihn zu vernichten, ohne eine der Sonderwaffen zu benutzen.

Im sechsten Level könnt Ihr das erste große Raumschiff mit Superschuß und normaler Bewaffnung *angehen*. Wahrt Distanz und weicht seinen Schüssen aus (siehe Bild). Postiert Euch beim zweiten großen Raumschiff dicht über die Laserkanone (siehe Bild). Bei den Megaraketen dürft Ihr niemals an einem Ort verharren oder nur kurz ausweichen. Fliegt weite Bögen (siehe Bild).

Postiert Euch unter die beiden Flammenkanonen und vor das Streufeuer, damit der Diagonalschuß gleich zweifach trifft (siehe Bild). Jetzt geht es gegen den finalen Endgegner: Eröffnet den Kampf, in dem Ihr alle verbliebenen Superschüsse gegen den Kopf des Monsters feuert. Wartet vor der Schnauze des Endgegners, bis Ihr darüber genügend Platz zum Manövrieren habt und ballert dann mit dem Diagonalschuß auf das Schild hinter dem Monsterschädel. Wiederholt das, bis der Bösewicht seinen Arm in Schußposition behält. Sobald das passiert, fliegt Ihr nach oben und ballert auf den Kopf. Kurz darauf folgt auch schon der Abspann.

SONIC THE HEDGEHOG (Mega Drive)

Das sagenumwobene Menü zur Levelanwahl raubte für Wochen den Mega-Drive-Besitzern den Schlaf. Die Zeit ist reif für eine Enthüllung des gutversteckten Menüs zum Superspiel "Sonic the Hedgehog". Begebt Euch in das Titelbild und haltet dort den Knopf A (auch während aller folgenden Aktionen!) gedrückt. Jetzt gebt Ihr mit dem Steuerkreuz folgende Kombination ein:

Links, Rechts, Oben, Unten, Links, Rechts.

Sobald nun das Klingelzeichen ertönt, müßt Ihr Start drücken, dabei jedoch weiterhin den A-Feuerknopf gedrückt halten.

Nun erscheint das heißersehnte Menü.

PHANTASY STAR II (Mega Drive)

Die "Phantasy Star"-Kampfgefährtin Nei muß — entgegen allen Gerüchten — nicht unbedingt ihr Leben für die gerechte Sache lassen. Ulf Schneider aus Hamburg hat sich ihrer erbarmt und einen Weg ausgetüftelt, sie am Leben zu erhalten. Bevor Ihr das Bio-Systems-Labor betretet, solltet Ihr mit Shir einkaufen gehen. Sobald sie das Moon Dew gestohlen hat, könnt Ihr in das Bio-System-Lab mitnehmen. Dort begegnet Ihr Nei *First*, gegen die Eure Nei ihr Leben verliert. Jetzt seid Ihr wieder mit drei Kämpfern an der Reihe: Einer davon nimmt das Moon Dew und erweckt damit Nei wieder zum Leben. Sie kann sofort erneut in den Kampf einsteigen, sollte jedoch mit einer Portion Dimate ausgestattet werden, da Ihr zweites Leben sonst ebenfalls nur von kurzer Dauer ist. Jetzt müßt Ihr den Kampf nur noch gewinnen.

GAGS & KURIOSES

Getarnte Bonuslevel, Scherzchen der Programmierer und ungeahnte Verwandlungen — in so manchem Videospiel stecken juxige Überraschungen, deren praktischer Nutzen eher zweitrangig ist. Die verborgenen Gags sind vor allem dazu, um den Spieler ein wenig zu amüsieren. In diesem Sinne: viel Vergnügen beim Ausprobieren!

MANIAC MANSION (NES)

Drei nützliche Tips für alle NES-Besitzer, die dem Geheimnis des "Maniac Mansion" auf der Spur sind: Wenn Ihr den Kabelsalat im Speicher nicht in Ordnung bringt, bleibt die Kombination der inneren Tür zum Laboratorium 0000. Und: Falls Ihr (Soll heißen: Syd und Razor) Weird Ed's Hamster in die Mikrowelle steckt, Dave daraufhin den explodierenden Hamster wieder herausnimmt und ihn Ed zurückgibt, wird er unsichtbar, kann jedoch nach wie vor den anderen zur Seite stehen. Falls Ihr jedoch mit den Krankenschwestern Probleme habt, solltet Ihr folgendes wissen: Sobald Ihr in einem Ihrer Räume seid und sie Euch schnappen wollen, müßt Ihr einfach flink den Charakter wechseln. Nun ganz ruhig zirka 15 Sekunden abwarten und schließlich wieder zum Charakter im Raum der Krankenschwester zurückschalten. Eure Spielfigur kann sich nun an allen Gegenständen bedienen; die Schwester wird nur dastehen und Euch dabei zusehen. Ob der Trick-Klassiker mit dem Hamster bei allen gängigen Maniac-Mansion-Versionen (z.B. auch bei der für Herbst angekündigten, komplett deutschen Yenno-Version) ist jedoch fraglich. Am besten selber ausprobieren.

WORLD ICE HOCKEY (Game Boy)

Sven Sulzbach hat bei dieser Ice Hockey-Simulation für den Game Boy eine nette Taktik entwickelt, den Puck sauber im gegnerischen Tor zu versenken. Lauft von der Mitte aus schnurgerade auf den Kasten zu und feuert den Puck, sobald Ihr Euch auf Höhe der beiden Bullypunkte befindet, in Richtung Tor. Der Torwart läßt nun meistens den Puck abprallen; für Euch ist es jedoch so ein leichtes, das Geschoß, das Euch nun genau vor die Kufen rollt, zu versenken.

PILOTWINGS (Super Famicom)

In diesem erstklassigem Fliegerspektakel gibt es versteckte Bonusrunden! Tim Wilken hat sie entdeckt und verrät zwei bislang gutgehütete Geheimnisse der Öffentlichkeit: Im ersten Level (klappt auch in allen anderen — dann wird's jedoch viel kniffliger) solltet Ihr mit dem Fallschirm auf einem der beweglichen Untersätze landen. So kommt Ihr flugs in die "Pinguin"-Runde. Falls Ihr hingegen mit dem Drachenflieger oder dem Raketenrucksack auf einem beweglichen Untersatz landet, gelangt Ihr stets in eine "Albatros"-Bonusrunde. Viel Spaß.

HARTE BURSCHEN

Allesvernichtender Feuersturm oder lächerliches Minigeschoß: Die Entscheidung liegt, dank (meist streng geheimen) Cheats, an Euch: Lest unsere "Harte Burschen"-Tips und vermeidet den Flug im schwächlich ausgerüsteten Secondhand-Raumschiff.

GAIARES (Mega Drive)

Die ultimative Superwaffe dieses Spiels bekommt man durch folgenden Tip von Mega-Drive-Spezialisten Fritz Hien: Laßt Euren TOZ-Sauger sechsmal ins Leere schnalzen, bevor Ihr Euch damit einen Gegner schnappt. Schon besitzt Ihr die durchschlagende Spitzenwaffe "T-Blaster".

PROBOTECTOR (NES ODER GAME

Einen zusätzlichen "Homing Blaster" ergatterte Mathias Mailänder im fünften Level der Ballerei "Probotector". Mittels einer Skizze erklärt er Euch, wie's gemacht wird: Im obersten Gefäß (springt nicht auf) befindet sich das gewünschte Extra. Stellt Euch auf Position 2 oder 3 und eröffnet das Feuer auf das Gefäß. Sobald die Waffe herausspringt, müßt Ihr flink zugreifen, da der Homing Blaster ansonsten im Abgrund verschwindet. Nicht verzweifeln, falls es beim ersten Mal nicht klappt und das Extra verlorengeht — mit etwas Übung ist es zu schaffen.

STRIDER (Mega Drive)

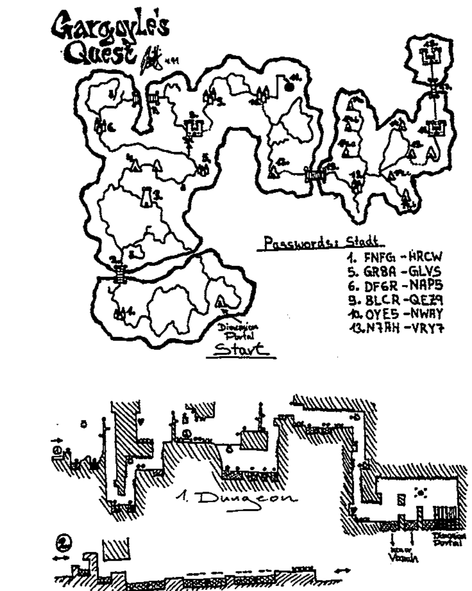
Der zweite Mittelgegner des zweiten "Strider"-Levels ist nur schwer zu fassen. Fritz Hien entdeckte jedoch eine Art Bonusraum, in dem man mit dem Phantom kurzen Prozeß machen kann. Legt den Eisengorilla aufs Kreuz und klettert zu den Zahnrädern. Jetzt solltet Ihr auf einen Container springen und — sobald rechts die Felsen erscheinen — mit einem gut getimeten Salto *hineinspringen*. Mit ein wenig Übung landet Ihr in einem geheimen Raum und das gesuchte Phantom zeigt sich. Sobald Ihr das Phantom besiegt habt, solltet Ihr nach rechts über die Mauer klettern und den Berg hinunter in den regulären Level zurücklaufen.

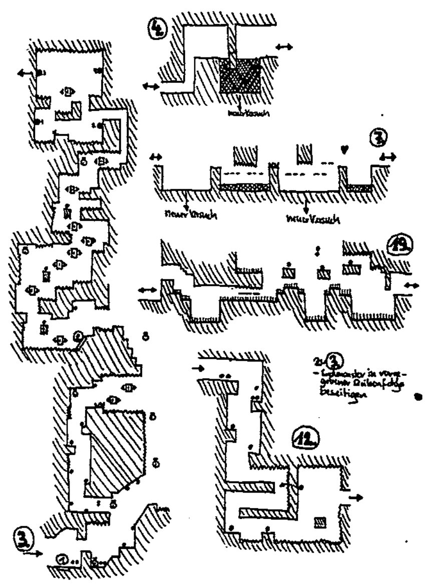
SCHNELLER VORLAUF

Das nervt: Der beste Freund schwärmt vom letzten Level, doch man selbst kaut seit Wochen am ersten Zwischengegner. Zum Glück muß man nicht alles eigenhändig durchspielen, um mitreden zu können. Paßwörter und Levelsprünge befördern Euch sofort in höchste Stufen und bringen die Endsequenz in Windeseile auf den Bildschirm.

GARGOYLE'S QUEST (Game Boy)

Wer sich in einem der schwersten Game-Boy-Spiele bislang verlaufen hat, darf aufatmen: Daniel Koliwer kartographierte das gesamte Spiel auf übersichtlichste Art und Weise. Damit kommt Ihr flinker voran.

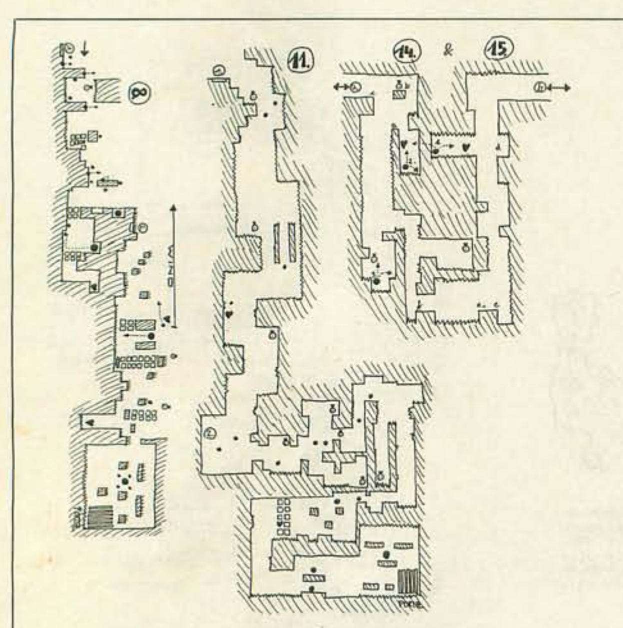




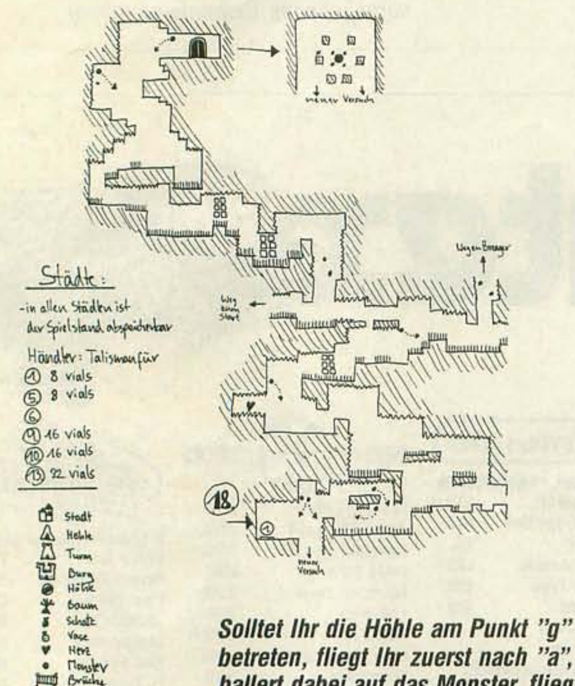
Die Gargoyle's Quest-Welt in der Gesamtübersicht (links oben)

Beginn einer beschwerlichen Reise: Die ersten beiden Dungeons von Gargoyle's Quest. (unten links)

Besiegt die Endmonster in der vorgegebenen Reihenfolge (oben)



Betretet Ihr am Punkt "b" die Höhle, solltet Ihr Euch bis "d" fallenlassen, zu "e1" gehen und warten, bis drei Monster erscheinen, "e" gehen und zwei davon erledigen. Schließlich fliegt Ihr zu "f" und tötet auch das dritte Untier.



Solltet Ihr die Höhle am Punkt "g" betreten, fliegt Ihr zuerst nach "a", ballert dabei auf das Monster, fliegt dann zu "c", wartet, bis es sich Euch nähert und zerstört es dann nachdem Ihr zu "b" geflattert seid. Jetzt lockt Ihr das zweite Monster an und zerstört es genau wie das erste. Mit dem dritten verfahrt Ihr ebenso.

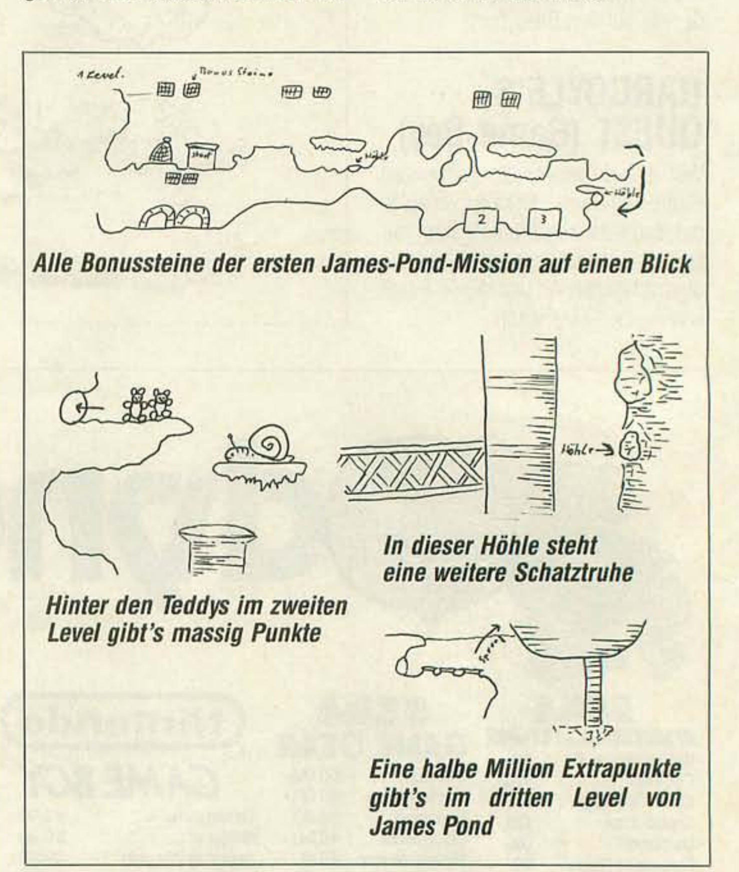
Zu Breager dem Tyrannen schlich, ein Game-Boy-Spieler, den Dolch im Gewande...
Beim letzten Monster ist es ratsam, sich auf dem obersten Block aufzuhalten. Außerdem solltet Ihr den Buster benützen um die Steine zu zerstören und das finale Monster zu besiegen.

JAMES POND (Mega Drive)

Wer sofort nach Abschluß der ersten Mission ("License to Bubble"), den dritten Auftrag ausführen möchte, sollte folgenden Tip von Christian Dindorf beherzigen. Wenn Ihr nach der Befreiung aller Hummer statt in die kleine Röhre in die große paddelt, umschwimmt Ihr die zweite Mission.

Die folgenden Karten und Tips von Ingo Hilgeberg helfen Euch auch in den folgenden Levels weiter. Im ersten Level existieren bekanntlich einige Bonussteine über der Wasseroberfläche. Diese sind auf Ingos erster Karte eingezeichnet: Springt von unten gegen sie und kostbare Schätze wandern in Euren Besitz. Die zweite Skizze stammt aus dem zweiten Level und zeigt Euch die Position einer Schatztruhe, die hinter den beiden Teddys versteckt ist. Weiter geht's mit dem dritten Level und mit der dritten Karte. Hier gibt es ebenfalls eine prächtige Schatzhöhle. Sie liegt auf der rechten Seite unter dem Durchgang zum zweiten Teil des Levels.

Ganze 500 000 Punkte bringt Euch die letzte Skizze: Im dritten Level solltet Ihr Euch bis auf die zweite Seite des Meeres durchpaddeln und von der linken Seite des Bootes aus dem Wasser springen. Schließlich rät Ingo im vierten Level im Schiff links unten nachzusehen; dafür kassiert Ihr noch einmal eine halbe Million.



Alle Bonussteine der ersten James-Pond-Mission auf einen Blick

Hinter den Teddys im zweiten Level gibt's massig Punkte

In dieser Höhle steht eine weitere Schatztruhe

Eine halbe Million Extrapunkte gibt's im dritten Level von James Pond

KNIGHT RIDER (NES)

Ritter des High-Tech-Zeitalters aufgepaßt! Erik (Sorry, den Nachnamen habe ich leider verlegt. Melde Dich bitte bei uns zwecks Tips-Belohnung) hat vier Paßwörter zum NES-Modul "Knight Rider" für Euch gesammelt. Hier sind sie:

1 WGDNAWMEAYEPA
2 TGGRAWJMAWEPA
3 QGJRBWJMAUERB
4 NGMRBWJQARETB

MICKEY MOUSE II (Game Boy)

28 Level muß man knacken, um als fleißiger Mäuserich auch auf dem Game Boy den Obermotz zu stellen. Thomas Stock aus Dachau erknobelte für uns und Euch die nötigen Paßwörter:

2	TEST	16	FIRE
3	GAME	17	ROOT
4	SHIP	18	READ
5	RACE	19	TAPE
6	WORD	20	UNIT
7	SHOP	21	SONG
8	SIZE	22	TYRE
9	QUIZ	23	LOVE

10 DOLL 24 NOTE
11 DATE 25 JAZZ
12 ZOOM 26 HELP
13 DISK 27 KING
14 GOLD 28 GIFT
15 ZERO

SWORD OF SODAN (Mega Drive)

Fall Ihr zwei Joypads für Euer Mega Drive besitzt, könnt Ihr auch bei "Sword of Sodan" auf blitzschnellen Vorlauf zurückgreifen. Dazu müßt Ihr es jedoch schaffen, auf den ersten Platz der High-score-Liste dieses Spiels zu kommen. Dort gebt Ihr folgenden Code ein, um einzelne Levels zu überspringen:
HINANP

GAIN GROUND (Mega Drive)

Nochmal Fritz Hien: Begebt Ihr Euch in das Optionsmenü von Gain Ground und drückt dort hintereinander die Feuerknöpfe A, C, B und C — schon dürft Ihr zwischen 50 verschiedenen Levels wählen.

OHREN-SCHMAUS

Einige Spiele bieten sie serienmäßig frei Haus, bei anderen sind sie gut versteckt: Soundmenüs, mit denen man sich alle Musikstücke und Effekte in Ruhe anhören kann. Wir verraten Euch, wie Ihr bei einigen Modulen die Videospielkonsole zur Jukebox verwandelt.

SWORD OF VERMILLION (Mega Drive)

Mittelalterliche Klänge von beachtlicher Qualität könnt Ihr dank des Musikmenüs von "Sword of Vermillion" durch Eure gute Stube klingen lassen. Drückt einfach alle drei Feuertasten sowie Start gleichzeitig und Ihr könnt zwischen den Melodien wählen.

GUARDIAN LEGEND (NES)

Matthias Prostak entdeckte das ausgesprochen gut versteckte Soundmenü zu "Guardian Legend": Schaltet die Konsole ein und drückt den Reset-Knopf. Haltet ihn gedrückt und betätigt den A- und den B-Feuerknopf. Haltet auch sie gedrückt und laßt dann zuerst den Reset-Knopf und danach auch die beiden Feuerknöpfe wieder los. 71 Soundeffekte stehen Euch nun zum gefälligen Zuhören zur Verfügung.

VALIS III (Mega Drive)

Ganz einfach, kurz und schmerzlos: Drückt gleichzeitig alle drei Feuertasten A, B und C, haltet sie gedrückt und betätigt "Start" — schon seid Ihr im gewünschten Soundmenü.

E-SWAT (Mega Drive)

Ein gut verstecktes Soundmenü entdeckte Ralf Hildebrand beim Actionknaller "E-Swat": Beide Joypads einstecken, den Optionsbildschirm anwählen und auf dem zweiten Joypad "Start" drücken.

LOW G-MAN (NES)

Matthias Protak scheint sich auf NES-Soundmenüs spezialisiert zu haben; auch zu "Low G-Man" hat er bereits eins entdeckt: Ihr müßt einfach das bezeichnende Codewort SONG eingeben.

ALLE WERTUNGEN SIND SCHON DA...

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Gargoyle's Quest? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *Video-Games*-Ausgaben findet.

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Musha Aleste	Tecno Soft	1
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2
82	Castle of Illusion	Sega	1
82	Ishido	Accolade	1
82	Phantasy Star II	Sega	1
81	Elemental Master	Toaplan/Compile	1
80	Tiger Heli	Treco	2
79	Sonic the Hedgehog	Sega	2
76	Alien Storm	Sega	2
76	Gaiares	Reno	1
75	Shadow Dancer	Sega	1
75	Strider	Sega	1
73	Dick Tracy	Sega	2
71	Sword of Vermillion	Sega	1
70	King's Bounty	Electronic Arts	2
70	Tournament Golf	Sega	1
69	Joe Montana Football	Sega	2
68	Midnight Resistance	Data East	2
66	688 Attack Sub	Sega	2
66	James Pond	Electronic Arts	2
66	Veritex	Asmik	2
63	Super Airwolf	Kyugo	2
61	Gain Ground	Sega	2
60	Fatal Labyrinth	Sega	2
58	Arrow Flash	Sega	2
57	Crackdown	Sega	1
57	Hard Drivin'	Tengen	1

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Kwirk	Acclaim	1
83	Dr. Mario	Nintendo	2
82	Puzznic	Taito	1
81	Castlevania	Konami	2
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1
81	R-Type	Irem	2
80	Batman	Sunsoft	2
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1
77	Final Fantasy Legend	Square	1
75	Bad'n Rad	Konami	2
73	Motorcross Maniacs	Konami	1
72	F1 Race	Nintendo	2
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1
70	Bases Loaded	Jaleco	2
68	Bubble Bobble	Taito	2
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1
68	Gremlins II	Sunsoft	2
68	Harmony	Accolade	2
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2
60	Side Pocket	Data East	2
59	Dexterity	SNK	2
58	Flipull	Taito	2
55	Qix	Nintendo	1
55	Balloon Kid	Nintendo	1
55	NBA Allstar Challenge	LJN	2
53	Amazing Spiderman	LJN/Nintendo	1
52	Kung-Fu Master	Irem	2
52	Robocop	Ocean/Epic	2
44	Chase H.Q.	Taito	1
33	Paperboy	Mindscape	1
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1

NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
95	Super Mario Bros. III	Nintendo	2
88	Probotector	Konami	1
84	Maniac Mansion	Jaleco	2
80	Gauntlet II	Mindscape	1
78	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	2
78	Swords and Serpents	Acclaim	2
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1
76	Road Blasters	Mindscape	1
74	Mission Impossible	Palcom	2
72	Snake, Rattle & Roll	Nintendo	1
67	Rygar	Tecmo	2
66	Solomon's Key	Tecmo	2
62	Super Off Road	Nintendo	1
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1
60	Paperboy	Mindscape	1
56	Arch Rivals	Acclaim	1
56	World Cup	Nintendo	2
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2
54	Pinball Quest	Jaleco	2
52	Defender of the Crown	Palcom	1
42	Racket Attack	Jaleco	2
41	Solar Jetman	Nintendo	1
29	Days of Thunder	Mindscape	1
19	Ghostbusters II	Activision	2

PC-ENGINE

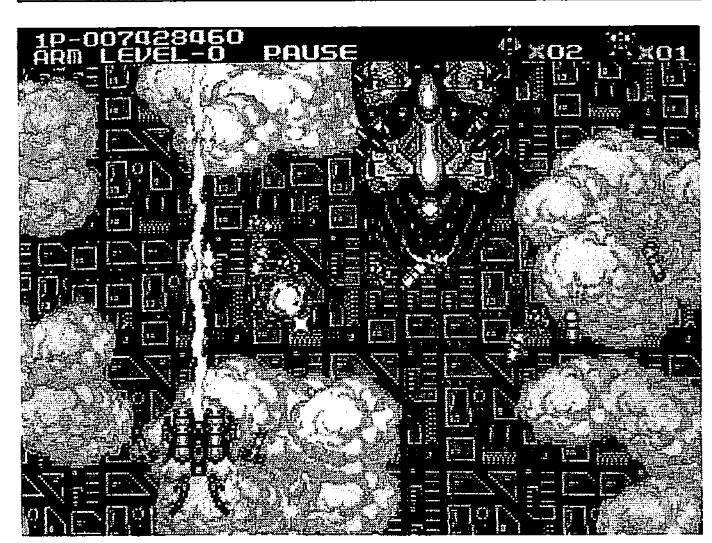
Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
91	Final Match Tennis	Human	2
84	Bomber Man	Hudson	1
82	Jackie Chan	Hudson	2
81	Aero Blaster	Hudson	1
80	Violent Soldier	IGS	1
76	Puzzle Boy	Reno	2
70	Legend of Hero Tonma	Irem	2
69	1943	Naxat	2
62	Out Run	NEC Avenue	1



Super für Super Famicom: Super Mario World

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Shanghai	Atari	1
74	Block Out	Atari	2
72	Slime World	Epyx	1
61	Warbirds	Atari	2
55	Rygar	Atari	1



Baller-Standard auf dem Mega Drive: Musha Aleste

MASTER-SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
88	Populous	Tecmagik	2
83	Wonderboy III: Dragon's Trap	Sega	1
82	Castle of Illusion	Sega	2
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2
81	Golden Axe Warrior	Sega	2
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1
69	Psycho World	Sega	2
67	Pac-Mania	Tecmagik	1
66	Gauntlet	U.S. Gold	1
65	Spiderman	Sega	2
62	Dick Tracy	Sega	1
59	Moonwalker	Sega	2
47	Speedball	Imageworks	2
38	Ghouls'n Ghosts	Sega	1
32	E-Swat	Sega	1
30	Heavyweight Champion	Sega	2

SUPER FAMICOM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
94	Super Mario World	Nintendo	1
85	F-Zero	Nintendo	1
77	Pilot Wings	Nintendo	1
73	Final Fight	Capcom	1
72	Gradius III	Konami	1
70	Darius Twin	Taito	2
37	Hole in One	HAL	2
36	Big Run	Jaleco	2

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Projektleiter: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den Inhalt
Redaktion: Winfried Forster (wi), Michael Hengst (mh)
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht (je), Stephan Englhart (se), Boris Schneider (bs)
Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Layout: Alexander Kowarzyk (Cheflayouter), Arno Krämer, Axel Waldhier
Titelgestaltung: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Acclaim

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: AIM Int. Inc., Telefon: 00886/2-7548631, Fax: 00886/2-7548710
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5789
Frankreich: CEP France, Telefon: 1/4800/7616, Fax: 1/4824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/4692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/4613-638

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 0041/42/440550, Fax: 0041/42/415770

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Fax: 415-3663923
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043/1/5871 3930, Fax: 0043/1/587 139333

Gesamtvertriebsleitung: York von Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 7,—

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

LONG RAISER LEICHTGEMACHT

Habt Ihr Probleme mit dem Strategiebrocken "Long Raiser" fürs Mega Drive? Ziehen Eure Truppen immer den kürzeren? Werden Eure Ritter ständig vermöbelt? Dieser Leitfaden soll Euch helfen, den bösen Buben kräftig eins überzubraten.

So genial das taktische *Monstermodul* "Long Raiser" auch ist, ein entscheidender Nachteil bleibt: Die Sprachbarriere. Wer von uns nicht gerade Synologie studiert hat, tut sich mit der Bedienung dieses japanischen Strategiespiels etwas schwer. Um Euch bei den Startschwierigkeiten etwas zu helfen, haben wir diesen Leitfaden ausgeknobelt. Hier findet Ihr eine Beschreibung der wichtigsten Menüpunkte und einige Erläuterungen zu bestimmten Truppenteilen. Taktische Tips zu einigen der Szenarios gibt es in der nächsten Ausgabe von *Video Games*.

Erste Hilfe

Das erste Szenario ist mit den Euch zur Verfügung stehenden Truppen nicht zu schaffen. Diese Mission hat nur einen Zweck: Euch in die Story (leider in japanisch) und die Bedienung des Spiels (ebenfalls in japanisch) einzuführen. Das einzige, was Ihr bei diesem Szenario tun könnt, ist flüchten. Dazu müßt Ihr nur mit Eurer Hauptspielfigur zum oberen Burgrand marschieren. Erst ab dem zweiten Szenario wird es spielerisch für Euch interressant. Wer versucht, sich in der ersten Spielstufe mit den Angreifern anzulegen, zieht hier garantiert den kürzeren — das vorzeitige "Game Over" ist die Folge.

Die Truppen

Generell gibt es bei Long Raiser fünf Grundeinheiten: Infanterie, Bogenschützen, Priester, Fischmenschen und Kavalleristen. Als Gegner stehen Euch in den meisten Fällen ebenfalls Infanteristen, Bogenschützen, Kavalleristen und — als Gegenstück zu den Fischmenschen — Echsenmänner gegenüber. In einigen späteren Szenarien trefft Ihr auf ein paar besondere Gegner, beispielsweise Drachen, Schleimklumpen oder Tintenfische. Diese Spezialgegner agieren allerdings unabhängig und greifen sowohl Eure Truppen als auch die des Gegners an.

Hier findet Ihr erst einmal eine detaillierte Aufstellung über Reichweite, Geländevorlieben und besondere Kampfeigenschaften der einzelnen Truppenteile.

Infanterie

Unter normalen Bedingungen (Rasen, Wald, Straße) ist die Reichweite mittel, unter erschwerten Bedingungen (Hügel) gering und unter extrem schweren Bedingungen (Wasser) sehr gering.

Infanterie kämpft besonders erfolgreich gegen feindliche Bogenschützen und gegen Echsenmänner (sofern diese sich nicht im Wasser befinden).

Infanterie sind nicht besonders erfolgreich gegen feindliche Infanterie oder Kavallerie.

Geländevorteil: hügeliges Gelände oder Burgmauern.

Bogenschützen

Unter normalen Bedingungen (Rasen, Wald, Straße) ist die Reichweite hoch, unter erschwerten Bedingungen (Hügel) mittel und unter extrem schweren Bedingungen (Wasser) gering.

Bogenschützen kämpfen besonders erfolgreich gegen feindliche Kavalleristen und gegen Echsenmänner (sofern diese sich nicht im Wasser befinden).

Bogenschützen ist nicht besonders gut gegen feindliche Infanterie oder Bogenschützen.

Geländevorteil: hügeliges Gelände sowie Burgmauern oder Burgtürme.

Kavalleristen

Unter normalen Bedingungen (Rasen, Wald, Straße) ist die Reichweite sehr hoch, unter erschwerten Bedingungen (Hügel) hoch und unter extrem schweren Bedingungen (Wasser) sehr gering.

Kavalleristen kämpfen besonders erfolgreich gegen feindliche Infanteristen und gegen Echsenmänner (sofern diese sich nicht im Wasser befinden).

Kavallerie ist nicht besonders gut gegen feindliche Kavallerie oder Bogenschützen.

Geländevorteil: flaches Gebiet wie Rasen, Feld oder Straßen.

Priester

Unter normalen Bedingungen (Rasen, Wald, Straße) ist die Reichweite mittel, unter erschwerten Bedingungen (Hügel) gering und unter extrem schweren Bedingungen (Wasser) sehr gering.

Priester kämpfen besonders erfolgreich gegen feindliche Echsenmänner (sofern diese sich nicht im Wasser befinden) und gegen einige Spezialfeinde (Schleimklumpen).

Priester sind nicht besonders gut gegen feindliche Infanterie, Bogenschützen oder Kavalleristen.

Geländevorteil: hügeliges Gelände, Burgmauern, Burgtürme oder Wald.

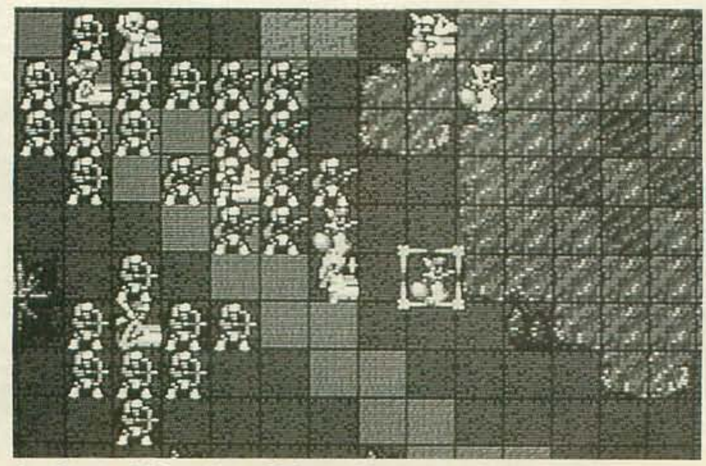
Fischmenschen

Unter normalen Bedingungen (Rasen, Wald, Straße) ist die Reichweite gering, unter erschwerten Bedingungen (Hügel) sehr gering und unter extrem schweren Bedingungen (Wasser) sehr hoch.

Fischmenschen kämpfen besonders erfolgreich gegen feindliche Infanteristen, Kavalleristen, Bogenschützen und gegen Echsenmänner, sofern die Gegner sich an Land und die Fischmenschen sich im Wasser befinden.

Fischmenschen kämpfen erheblich schlechter gegen jegliche Art von Truppen, wenn sich der Kampf auf trockenem Land abspielt.

Geländevorteil: Wasser.



Der Strategieklops Long Raiser wirft so manche Frage auf

Das Joypad

Generell dient das Steuerkreuz des Joypads dazu, Truppen zu verschieben oder Anzeigenfelder weiterzublättern. Knopf "C" ist für die Bestätigung einzelner Befehle da, mit "B" können noch nicht ausgeführte Aktionen wieder abgebrochen werden, Knopf "A" ruft während des Spieles eine größere Übersichtskarte des Geländes auf.



Der Kampfbildschirm und seine Rätsel

Vor der Mission

In höheren Szenarien gibt es als erstes diesen Bildschirm. Mit der Taste "B" könnt Ihr Hauptleute zurücklassen. Diese nehmen dann nicht an dem aktuellen Auftrag teil.

Der zweite Bildschirm, auf dem Eure Hauptleute nebst dazugehörigen Daten zu sehen sind. Die Punkte dieses Menüs:

1. Verteilen von Truppeneinheiten
2. Verteilen von Bonusgegenständen
3. Verlassen des Ausrüstungsbildschirms

Auf diesem Bild müßt Ihr Eure Truppen auf der Karte postieren. Die gel-

ben Kreuze sind die Markierungen auf die Ihr Eure Hauptleute setzen könnt, die blauen Punkte sind Startpunkte des Gegners. Sucht Euch aus der unteren Bildschirmleiste einen Helden heraus, drückt den Knopf "C" auf dem Joypad und postiert Ihn auf dem Kampfgelände. Schon hier beginnt für Euch die taktische Planung. So manches Szenario steht und fällt mit der Anordnung der Truppen.

Während der Mission

Diese Optionsleiste taucht auf, wenn Ihr während des Spieles auf einen Eurer Hauptleute klickt.

1. Bewegen
2. Angreifen
3. Magie einsetzen (wenn vorhanden, wird ein Extramenü eingeblendet)
4. Selbstheilung
5. Extraoptionen für Spezialorder an die Truppen

Hier findet Ihr das Spezialordermenü.

1. Bewegungsfreiheit: Die Truppen ordnen sich automatisch in dieser Formation um den Hauptmann
2. Schützen: Die Truppen ordnen sich in dieser Formation schützend um den Hauptmann herum an.
3. Angreifen: Die Truppen ordnen sich wie unter Punkt 1. um den Anführer, greifen aber automatisch an, wenn sich in Reichweite eine feindliche Truppe befindet.
4. Unbekannt

Klickt Ihr auf eine einzelne Truppe, gibt es dieses Menü.

1. Marschieren
2. Angreifen



Der Kampfbildschirm

Diese Anzeige taucht auf, wenn Eure Truppen, oder Eure Hauptleute in einen Kampf verwickelt werden.

1. Hier seht Ihr Euren gegnerischen Hauptmann nebst seiner Erfahrungsstufe.
2. Dies ist das Bild Eures Anführers plus dem aktuellen Erfahrungslevel.
3. Diese Zahlen stehen für Angriffswert (oben) und Verteidigungsstärke (unten).
4. In dem mittleren Fenster sind die aktuellen Truppenteile zu sehen, die gegeneinander antreten, sowie Werte über Angriffstärke, Verteidigungswerte und einen eventuellen Bonus für Erfahrung oder Gelände.
5. Dieser kleine Balken gibt an, wieweit Euer Hauptmann vom nächsten Erfahrungslevel entfernt ist. Für jede komplett vernichtete Feindeinheit wird der Balken mit Farbe ausgefüllt. Ist die Anzeige voll, gibt es einen Erfahrungslevel dazu. Erreicht ein Hauptmann den Level 10, gibt es Spezialbeförderung. Durch diese Beförderung kann der entsprechende Anführer, vor dem Start eines neuen Szenarios, aus mehr Truppeneinheiten wählen.

Das Hauptmenü

Wenn Ihr während eines Szenarios die Taste "Start" auf dem Joypad drückt erscheint diese Optionsleiste.

1. Aktuelle Runde beenden – der Gegner zieht danach seine Truppen.
2. Eine kleine Übersichtskarte einblenden
3. Aktuelles Szenarioziel (in japanisch)
4. Automatisches Gruppieren der Truppen an oder aus
5. Unbekannt
6. Musik an- oder ausschalten
7. Weiterspielen, ja oder nein. Wenn Ihr das aktuelle Szenario mit "nein" unterbrecht, könnt Ihr mit "Continue" dort weiterspielen, wo Ihr unterbrochen habt.

Wir hoffen, daß Ihr mit diesem Guide die anfänglichen Schwierigkeiten beim Long-Raiser-Spiel etwas überwinden könnt. In der nächsten Ausgabe der *Video Games* gibt es entscheidende Hinweise und ein paar taktische Tips zu einigen besonders kniffligen Szenarios. Bis dahin wünschen wir Euch viel Spaß beim taktischen Getümmel. *MICHAEL HENGST*



Vor dem Start habt Ihr mit diesem Menü zu kämpfen



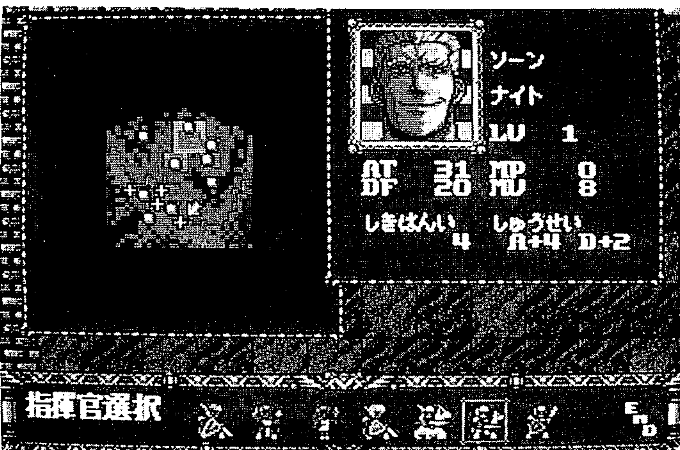
Im Spiel gibt es dieses Menü



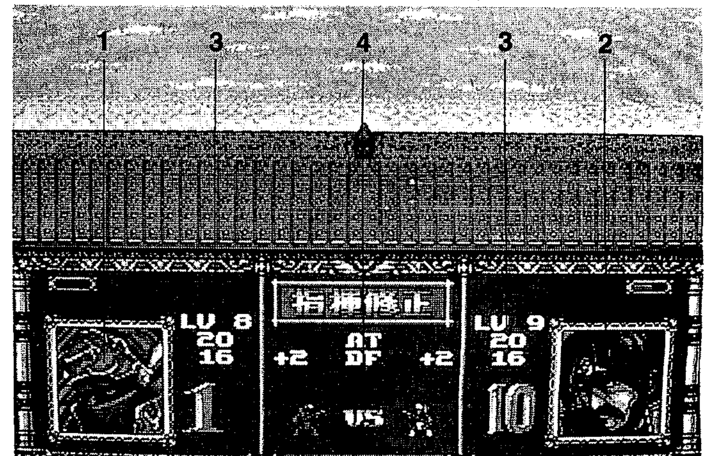
Das sind die Spezialorders



Das Hauptmenü



Auf der Übersichtskarte müssen Eure Truppen postiert werden



VIDEOSPIELE-LEXIKON

Der Videospieledoktor schlägt wieder zu: In diesem kleinen Lexikon der wichtigsten Fachbegriffe gibt er Lebenshilfe für wißbegierige Joypad-Matadoren.

Der fantastische FM-Sound mit Digi-Effekten unterstützt perfekt das anmutig parallaxende Horizontalscrolling der Sprites — und das alles in 50 Hz! Wie bitte? Wenn Euch der obige Absatz in gepflegte Ratlosigkeit stürzt, dann seid ihr hier an der richtigen Adresse. Nicht nur für Videospiel-Einsteiger ist die folgende Erklärung gebräuchlicher Fachbegriffe gedacht. Schreibt uns, wenn Ihr bestimmte technische Ausdrücke vermissen solltet. Wir handeln sie dann bei Gelegenheit in einem zweiten Teil unseres Videospielelexikons ab.

CARTRIDGE

Cartridge ist schlicht und einfach das englische Wort für ein Spielmodul.

DIGI-SOUND/ FM-SOUND

Im Bereich der Videospielkonsolen gibt es zwei Arten, Sound und Musik zu erzeugen: Auf der einen Seite ist der FM- oder Synthesizersound, auf der anderen Seite Digi-Sound. FM bedeutet, daß ein Soundchip künstliche Töne erzeugt. Bei den meisten Konsolen wird auf diese Art ein Großteil der Sounduntermalung realisiert. Ihr erkennt FM-Sound an seiner Unnatürlichkeit, eben dem typischen Synthesizergepiepe. Der Vorteil dieser Sounderzeugung besteht in erster Linie darin, daß sie praktisch keinen wertvollen Speicherplatz klaut.

Digi-Sound besteht aus einzelnen "Samples" (digitalisierten Tönen). So schön man mit Digi-Sound selbst ein Orchester (siehe Super Famicom) simulieren kann, hat diese Art der Tonerzeugung leider einen ganz entscheidenden Haken: sie frißt gewaltig Speicherplatz.

LC-DISPLAY

Dieser Begriff fällt meist in Zusammenhang mit den tragbaren Konsolen wie Game Boy oder Lynx. "LC" ist die Abkürzung für "Liquid Crystal", was auf deutsch Flüssigkristall heißt. Der Bildschirm dieser Winzlinge besteht nicht aus einer Bildröhre wie beim Fernseher, sondern aus Hunderten bis Tausenden von kleinen Flüssigkristallen, die auf die "Reizung" durch Strom reagieren. Wenn man also einen ganzen Haufen dieser Kristalle elektrisch reizt, kann man so ein schwarzweißes oder sogar farbiges Bild auf kleinstem Raum bei relativ geringem Strombedarf in akzeptabler Qualität erzeugen.

LEVEL

Ein Level eines Spiels bezeichnet meist eine abgeschlossene Spielstufe, bei Actionspielen meist mit einem Level-Endgegner garniert. Bei primitiveren und vielen älteren Spielen, bei denen in einem neuen Level keine neue Grafik dazukommt, wird mit einem neuen Level in der Regel ein gesteigerter Schwierigkeitsgrad eingeläutet.

MBIT

In MBit (Megabit) wird der Speicherplatz eines Moduls angegeben. Vom Speicherplatz hängt ab, wie viele Grafiken, Levels, Musikstücke etc in ein Spiel "hineinpassen". Je nach Konsole sind die Speicherkapazitäten der Module sehr unterschiedlich. Beim NES sind 1-MBit-Module schon fast das Größte, bei der PC-Engine und dem Mega Drive sind 4 MBit an der Tagesordnung und beim neuen Super Famicom sind 8 MBit fast schon wieder zu klein.

Grundsätzlich sollte man nicht annehmen, daß ein Modul mit viel Speicherplatz umbedingt ein gutes Spiel ist. Ein "Tetris" braucht z.B. nur einen Bruchteil des Speicherplatzes, den ein schlechtes schluckt. Laßt Euch deshalb nicht von Speicherangaben in der Werbung täuschen.

PARALLAX

Dieser Begriff wird meist in Zusammenhang mit "Scrolling" benutzt. "Parallaxen" bedeutet, daß mehrere Grafikebenen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegt werden, um so einen realistischen Tiefeneffekt zu erreichen. Vor allem bei Ballerspielen ein beliebter Effekt, um den Vordergrund vom Hintergrund abzuheben.

PIXEL

Das Bild einer jeden Konsole hat eine bestimmte Auflösung. Das bedeutet, daß alles, was auf dem Bildschirm zu sehen ist, aus kleinen Einzelpunkten (Pixeln), die erst zusammen ein ganzes Bild ergeben. Wenn Ihr Auflösungsangaben in Beschreibungen von Konsolen lest, z.B. "256 x 256", dann bedeutet das, daß dieses Gerät horizontal und vertikal pro Zeile 256 Pixel darstellen kann.

SPRITES

Sprites sind bei Videospielkonsolen nicht wegzudenken; sie sind sozusagen das Rückgrat der meisten Spiele. Sprites sind alle be-

wegten Objekte auf dem Bildschirm. Sie können, je nach Konsole und Spiel, die verschiedensten Größen haben. Beim Mega-Drive ist die maximale Größe eines Sprites z.B. 32 x 32 Pixel. Werden nun größere Objekte benötigt, muß der Programmierer mehrere Sprites miteinander verbinden.

Die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Sprites ist sehr wichtig für die meisten Actionspiele. Ist nämlich das Maximum der jeweiligen Konsole erreicht, geht einfach nichts mehr. Problematisch ist für alle Konsolen auch, wenn sich zu viele Sprites auf einer waagerechten Zeile befinden. Je nach Konsolentyp wird dies mehr oder weniger schnell mit dem berühmten Sprite-Flackern quitiert. Ein Meister bei der Darstellung von Sprites ist das Mega Drive. Es kann hunderte von Sprites ohne Flackern auf den Bildschirm zaubern. Eine rechte Gurke ist in dieser Hinsicht hingegen das Master System. Schon bei ein paar Objekten bekommt es meist arge Probleme und das Geflacker geht los. Wenn ein Spiel mal ins Ruckeln kommt, liegt das übrigens nicht an den Sprites selbst. Dann ist der Hauptprozessor der Konsole der "Böse", weil er den Sprite-Chip nicht mehr schnell genug bedienen kann.

TRIGGER

Dies ist der englische Begriff für einen Feuerknopf. Die englische Version ist wohl aus reiner Faulheit in Mode gekommen, da das Wort etwas kürzer ist.

TV-/MONITOR-ANSCHLUSS

Leider bieten bis heute viele Konsolen nicht das optimale RGB-Signal zum Anschluß an den Monitor an. Aus diesen Geräten kommt dann meist ein Antennen- sowie ein Composite- oder Videosignal. Die schlechteste Qualität bekommt Ihr beim Antennenanschluß geboten. Das Antennensignal wird nämlich in der Konsole von meist billigen Bausteinen aus dem sowieso schon nicht optimalen Videosignal erzeugt. Wenn ihr also nicht absolut auf das Antennensignal angewiesen seid, dann benutzt das RGB- oder wenigstens das Videosignal (die meisten modernen Fernseher haben RGB- und Videoeingänge).

50 Hz/60 Hz

Manchmal taucht in Tests die Kritik auf, daß ein Spiel nicht in 50 Hz läuft. Normalerweise sollten Konsolenspiele völlig ruckelfrei sein. Ruckfrei ist ein Spiel aber nur, wenn die Konsole das Programm einmal in einer 50stel Sekunde komplett abarbeitet. Nur dann können Scrolling und Objekte sich absolut flüssig bewegen. Sollte die Konsole überfordert werden, weil z.B. zu viele Sprites auf dem Bildschirm umherhuschen, rutscht das Programm aus diesem Takt heraus und das Ruckeln fängt an. Meist ist die schlechteste Geschwindigkeit 25 Hz, bei extremen Beispielen wie "Gradius III" auf dem Super Famicom rutscht die Hardware auf fürchterlich ruckelige 10 Hz und noch darunter.

Die 50 Hz gelten übrigens nur für PAL-Konsolen, die nach der deutschen Fernsehnorm arbeiten. In Japan und den USA ist die Norm 60 Hz. Bei einer 60-Hz-Konsole muß die arme Hardware also noch schneller mit dem Programm fertigwerden, denn sie hat noch einmal ein Sechstel weniger Zeit. Daraus ergibt sich auch das recht witzige Phänomen, daß dasselbe Spiel auf einer 60-Hz-Konsole schneller anfängt zu ruckeln, als auf einer 50-Hz-Maschine. Ein gutes Beispiel ist hier "Truxton" fürs Mega Drive. Auf einem deutschen Mega Drive läuft es komplett flüssig, auf einem amerikanischen Gerät hingegen kommt das Spiel an einigen Stellen zum Rucken und Zucken. *je*

RAT & TAT

Habt Ihr Probleme mit Eurem Videospiel? Technische Fragen? Zoff mit den Kabeln? Die Joypads passen nicht? Die Stromversorgung spinnt? Kummer und Kopfzerbrechen im allgemeinen? Dann schreibt einfach an *Video Games*. Unser "Videospieledoktor" wird sich bemühen, Euch zu helfen und möglichst alle Fragen zu beantworten.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Video Games
Kennwort: Rat & Tat
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

GAME BOY IN FARBE?

Was ist das Game-Boy-Zubehör Light Boy? Stimmt es, daß von Nintendo ein Game Boy mit Farbbildschirm erscheinen wird?

Daniel Seidel, Gütersloh

Der Light Boy ist eine Zusatzbeleuchtung. Er wird auf den Game Boy aufgesteckt und ermöglicht Dir so auch im Dunkeln eine vergnügliche Runde Tetris. Ob und wann Nintendo einen farbigen Game Boy herausbringen wird, ist leider niemandem außerhalb Nintendos Entwicklungsabteilung bekannt. Es gibt zwar eine ganze Menge Gerüchte, aber leider keine seriösen Informationen. je

ERTAPPT!

Euer neues Magazin *Video Games* ist spitze. Besonders die vielen Mega-Drive-Berichte sind gut. Eine Frage an Julian: Was hast Du in der High-Score-Liste von "Turrican II" auf dem Amiga zu tun?

Daniel Desitka, Kln

Gut beobachtet, Daniel. Ich tauche deshalb in der High-Score- und Credit-Liste auf, weil ich das Spiel mit dem Programmierteam Factor 5 produziert und mitdesignt habe. Zur Zeit arbeiten wir an Turrican II auf dem Mega Drive. je

MEGA ODER GIGA?

Mir ist kürzlich zu Ohren gekommen, daß es einen Nachfolger vom Mega Drive namens "Giga Drive" geben wird. Ist was dran an der Sache oder ist das nur ein Gerücht?

Thomas W., Vreden

Das Gerücht scheint durchaus ein Körnchen Wahrheit zu enthalten. Das Giga Drive wird ein Spielhallensystem sein, das wie ein Neo Geo arbeitet. Das bedeutet, daß Spielhallenbesitzer für vergleichsweise wenig Geld komplett neue Spiele erwerben und austauschen können. Auch Automaten mit mehreren auswählbaren Spielen sind wahrscheinlich. Ursprünglich war von Sega geplant, dieses technisch überragende System auch in einer Heimversion ähnlich wie das Neo Geo herauszubringen. Die Preise der Konsole und der Spiele wären extrem hoch gewesen. Nachdem das Neo Geo sich aber selbst im videospielverrückten Japan als Flop erwiesen hat, wird vom Giga Drive keine Heimversion erscheinen. Vielleicht siehst Du ja nächstes Jahr einen Giga-Drive-Automaten in einer Spielhalle. je

US-SUPER NES

Ich würde mir gerne in nächster Zeit das Super NES von meiner Tante aus den USA schicken lassen. Nun zu meiner Frage: Wie kann ich eine amerikanische Konsole in Deutschland anschließen? Benötige ich hierzu wegen der unterschiedlichen Netzspannung ein bestimmtes Netzteil?

Mathias Hofmann, Lahstedt

Leider haben wir bis jetzt noch kein Super NES in die Finger bekommen; alles was ich sagen kann, sind also Spekulationen. Das Hauptproblem dürfte nicht bei der Netzspannung liegen, denn wahrscheinlich kannst Du einfach ein deutsches Netzteil benutzen (die Buchsen sind genormt). Etwas problematischer könnte der Fernseh- bzw. Monitoranschluß werden. Es ist nicht auszuschließen, daß das Super NES keinen direkten RGB-Ausgang haben wird. Du mußt also entweder einen NTSC-tauglichen Fernseher besitzen oder Dir einen RGB-Anschluß aus dem Gerät herauslegen (nur versierten Bastlern zu empfehlen). Warten wir ab, bis das Gerät endgültig erscheint; vielleicht hat es ja doch einen RGB-Ausgang. je

JAPAN ONLY

In einer älteren Ausgabe von "Power Play" war ein Tip, wie der Cheat bei "Ghouls'n Ghosts" auf dem Mega Drive funktioniert. Ich besitze ein deutsches Mega Drive und ein ganz normales Modul, aber die Sache klappt nicht. Mache ich was falsch?

Sascha Orths, Düsseldorf

So verrückt das auch klingt, aber dieser Cheat funktioniert nur bei japanischen Mega Drives. Gibt es vielleicht jemanden, der einen Cheat auf Lager hat, der auf wirklich allen Mega Drives funktioniert? je

STÖPSELN LEICHTGEMACHT

Ich habe vor, mir ein Mega Drive anzuschaffen. Könnte ich es an meinen Monitor Phillips CM 8802 anschließen? Brauche ich ein spezielles Monitorkabel dafür?

Bernd Sambale, Bremerhaven

Du solltest keine Probleme mit diesem Monitortyp haben. Ein normales RGB-Scart-Kabel für das Mega Drive sollte perfekt funktionieren. Kannst Du ein solches Spezialkabel nicht im nächsten Geschäft auftreiben, kannst Du es auch bei einem auf Videospiele spezialisierten Versandhändler bestellen. je

SEGA-PC

Ich besitze einen Competition-Pro-Joystick, aber er funktioniert mit dem Mega Drive nicht. Ist dieses Problem zu beseitigen?

Ich habe verschiedentlich gelesen, daß das Mega Drive zu einem PC ausgebaut werden kann. Stimmt das?

Roland H., Karlsruhe

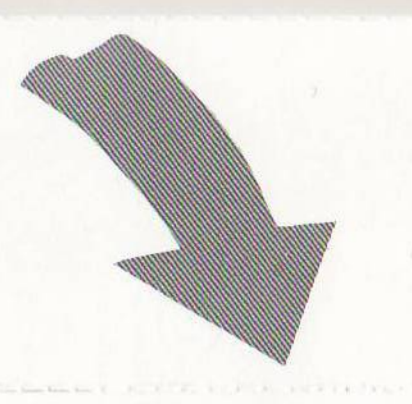
Leider mußt Du Dir einen speziellen Mega-Drive-Joystick zulegen, denn ein normaler Competition Pro hat einfach nicht genügend Feuerknöpfe für die meisten Konsolen (von diesem Joystick-Modell wird mittlerweile auch eine Mega-Drive-Version angeboten).

Deine Information über die Ausbaubarkeit des Mega Drive zu einem PC ist mir neu, und ich glaube ehrlich gesagt nicht daran. Du könntest dies mit einem PC von Sega verwechseln, der momentan nur in Japan verkauft wird. Bei diesem Gerät wurden ein MS-DOS-PC und ein Mega Drive in einem Gehäuse untergebracht. je

INSERENTENVERZEICHNIS


IMAGE WORKS ON SEGA!
Speedball von den Bitmap Brothers wurde 1989 zum 16-Bit-Spiel des Jahres gewählt und ist mittlerweile ein Klassiker. Das einzigartige Strategiespiel für den Sport der Zukunft. Mit technisch hervorragenden und digitalisiertem Grafiken und Sound. Ein hartes und schnelles Spiel, in dem zwei Teams um den Besitz einer Stahlkugel ringen. Für das Sega Master System.
ARCADE
SEGA
SPEEDBALL
IMAGE WORKS
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM
THE BITMAP BROTHERS
ARCADE
SEGA
BACK TO THE FUTURE PART II
IMAGE WORKS
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM
ARCADE
SEGA
XENON 2
MEGABLAST
IMAGE WORKS
MUSIC BY BOMB THE BASS
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM,
MASTER SYSTEM II,
AND MEGA DRIVE WITH MASTER SYSTEM CONVERTER.
THE BITMAP BROTHERS
Erfolgreich im Kino und auf dem Heimcomputer. Vollgepackt mit Arcade-Action fängt auch die Sega-Konvertierung die ganze Spannung, die Ereignisse und den Humor des Films auf fünf Leveln ein. Schlagen Sie der Geschichte mit dem Sega Master System ein Schnäpchen: In der Vergangenheit, der Gegenwart und in der Zukunft!
Ausgezeichnet als bestes "Shoot 'em up"-Spiel 1989 für den Heimcomputer. DAS Action-Spiel mit vertikalem Scrolling, 3D-Grafiken und dem heißen Hit "Megablast" der Gruppe "Bomb the Bass" aus England. Eine Herausforderung für alle Spieler mit Sega Mega Drive!
WOW! Fast umsonst! Gegen Einsendung eines frankierten Rückumschlages (Din A4 mit 1,20 Deutsche Mäuse Porto) gibt's die erste Ausgabe der SEGA-NEWS von IMAGE WORKS bei:
Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh.
© Mirrorsoft Ltd. © 1989 The Bitmap Brothers. © 1989 UCS + Amblin. Sega is a registered Trademark of Sega Enterprises Ltd.
SEGA MANIA!





ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES

REFERENZKARTE

GAME BOY

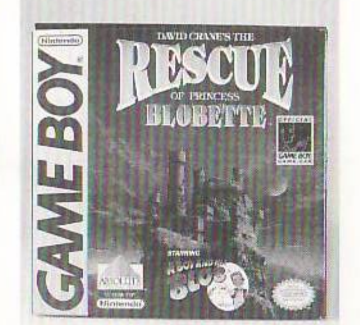
PRINCESS BLOBETTE

Das Spiel: Die Blobs sind ein Völkchen niedlicher Knuddelwesen, die ihre Gestalt verändern können. Die liebreizende Regentin dieser putzigen Gesellen, Prinzessin Blobette, wurde von einem bösen Alchemisten gefangengenommen. Ein Blob tut sich mit einem Jungen von der Erde zusammen, um in diesem Action-Adventure die Prinzessin zu befreien.

Das Sprite: Blob ist ein äußerst wandlungsfähiges Bürschchen. Je nachdem, welche Weingummisorte man ihm zu naschen gibt, verwandelt er sich in eine andere Gestalt. Indem der Blob z.B. zur Leiter wird, kann der Junge ansonsten unerreichbare Stellen betreten. Ein Pfiff (per Feuerknopfdruck) genügt, damit sich Blob in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandelt.

Die Geschichte: Princess Blobette ist ein Game-Boy-Ableger des NES-Moduls "A Boy and his Blob". Das Grundspielprinzip ist identisch, wurde aber durch ein paar neue Weingummisorten verfeinert. Durch völlig neue Räume und Puzzles bewahrt sich dieses Game-Boy-Modul seine Eigenständigkeit. Der Erfinder der Blob-Spiele ist David Crane, ein echter Videospielepionier, der vor knapp zehn Jahren innovative VCS-Module wie "Decathlon" und "Pitfall" erfand.

Meine besten Punktzahlen:



ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES — REFERENZKARTE — MASTER SYSTEM

GOLDEN AXE WARRIOR

Das Spiel: Oberschurke Death Adder hat neun wertvolle Kristalle gestohlen. Je ein Kristall wurde in einem unterirdischen Labyrinth postiert, das von Handlangern des Bösewichts bewacht wird. Ihr schlüpft in die Rolle des Helden, der auf der Suche nach den versteckten Katakomben mit freundlichen Leuten plaudert, viele hilfreiche Gegenstände sammelt und sich furchtlos mit den Schergen von Death Adder anlegt.

Das Sprite: Der Pixel-Held hat alle Hände voll zu tun. Obwohl er auf den ersten Blick etwas hilflos wirkt, entfaltet er mit der richtigen Waffe erstaunliche Kräfte. Er schwingt die Axt behende, schlürft Zaubertränke und kann auch mit Schwertern umgehen. Im Lauf der Zeit schützt er sich mit Helm und Rüstung immer besser vor den Angriffen seiner Feinde.

Die Geschichte: Wer den Namen "Golden Axe Warrior" liest, der denkt zuerst an das Prügelspektakel "Golden Axe". Das Spielhallenoriginal ist als Umsetzung sowohl für das Master System als auch fürs Mega Drive in guten Versionen erhältlich. Inhaltlich hat das vorliegende Action-Adventure allerdings nichts mit dem Namensvetter gemein.

Notizen, Daten und Koordinaten:

ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES — REFERENZKARTE — MEGA DRIVE

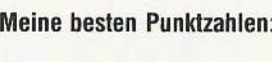
SHADOW DANCER

Das Spiel: Das junge dynamische Unternehmen Union Lizard (Firmenhauptsitz in New York) hat sich die Eroberung der Welt als erklärtes Ziel gesetzt. Nur gut, daß es den routinierten Einzelkämpfer Joe Musashi gibt, der reichlich mit Ninja-Wurfsternen gesegnet ist.

Das Sprite: Bildschirm-Kampfmaschinen wie Freund Musashi kennt man von vielen anderen Spielen. Die Aufmerksamkeit des Betrachters konzentriert sich deshalb unweigerlich auf Joes Begleiter, einen kuscheligen weißen Hund. Der brave Bello wird zum harschen Hasso, wenn Herrchen am Joypad einen bestimmten Feuerknopf gedrückt hält. Das Hundchen hält dann den nächstgelegenen Schurken in Schach, indem es ihm liebevoll an den Kragen springt.

Die Geschichte: Joe Musashi hat ein bewegtes Vorleben. Er gab in d Spielhalle als Titelheld von "Shinob sein Debüt. Die Umsetzung dies Actionklassikers aufs Master Syste wurde ebenso ein Erfolg wie die a gemotzte Mega-Drive-Version "Sup Shinobi" (auch als "Return of Shin bi" bekannt). "Shadow Dancer" der Nachfolger zu all diesen Shinol Spielen.

Meine besten Punktzahlen:





"Das lange Warten auf eine Spielezeitschrift mit Durchblick ist endlich vorbei..."



"...denn jetzt gibt es POWER PLAY, daß große Computer- und Videospiele-Magazin."

"Auf über 100 Seiten präsentieren wir Euch jeden Monat ausführliche, kritische Tests der allerneusten Computer- und Videospiele..."



"... und mit unserem Sonderteil mit Tips&Tricks löst ihr die schwersten Spiele sofort!"

POWER PLAY

"Ganz klar: Wer in der Szene der Computer- und Videospiele mitreden will, der wird von POWER PLAY begeistert sein!"



KURZABO

3 AUSGABEN FÜR 16,50!

inklusive Star-Killer Super-Puzzle.

Mit dem Kurzabo von POWER PLAY seid ihr ganz klar im Vorteil:

★ Ihr nutzt 15% Preisvorteil ★ die Lieferung ist kostenlos ★ ihr bekommt POWER PLAY jeden Monat früher als der Kiosk, direkt ins Haus ★ und das Star-Killer-Super-Puzzle gibt es zum Kurzabo dazu!

★ Also Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an: Markt&Technik Verlag AG, Power Play Leserservice, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.



KURZABO

3 AUSGABEN FÜR 16,50 inklusive Star-Killer Super-Puzzle!

Ja, ich möchte POWER PLAY über drei Ausgaben inklusive Star-Killer-Puzzle kennenlernen. Ich zahle für drei Ausgaben POWER PLAY 16,50DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich POWER PLAY danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY zum günstigen Jahrespreis von 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Das Star-Killer-Puzzle gehört in jedem Fall mir - auch wenn ich POWER PLAY nicht weiterbeziehen möchte.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

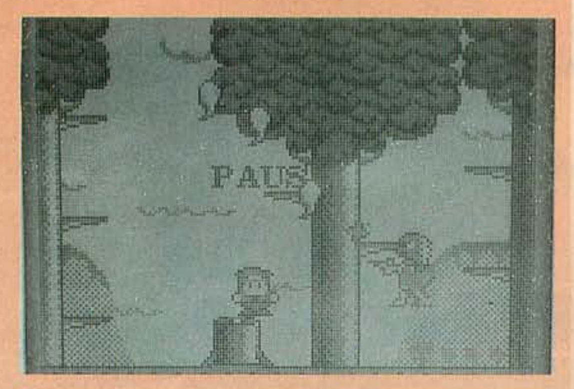
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str.2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

02/AC S7 19

KLAU' MIR NICHT DIE FRAU

MARU'S MISSION



Maru schießt sich durch Level 1

Händchenhaltend lustwandelten Maru und seine Cori durch den New Yorker Central Park, als das Schicksal zuschlug: Ein böser Mensch springt aus den Büschen, knockt den guten Maru aus und entführt seine Freundin. Dieser Vorfall führt zu zwei Erkenntnissen: a) Einige Videospieleerfinder schrekken vor keiner noch so armseligen Hintergrundgeschichte zurück, und b) Maru macht sich auf eine lange Reise, um Cori zu befreien, wobei ihm der nette Game-Boy-Spieler vom Dienst helfen kann.

"Maru's Mission" ist ein Jump-and-Run-Spiel mit leichtem Actioneinfluß. Jeder der sechs Levels entspricht einem Land und ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Die zahlreichen Gegner und Oberschurken könnt Ihr mit Schüssen eindecken. Viele Monster lassen bei ihrer Zerstörung weiße *Blasen* zurück, deren Aufsammeln Punkte aufs Energiekonto bringt.

Unterwegs findet man auch hübsche Extras, die unseren Helden z.B. vorübergehend unsichtbar machen oder ihm Spezialwaffen *spendieren*. Zwischen einigen Levels gibt es Unterwasser-Bonusrunden, in denen Ihr für jeden getroffenen Fisch 40 Lebensenergie-Einheiten kassiert.

FAZIT **Ein Maru ist kein Mario: Wer ein zweites Jahrhundertmodul wie "Super Mario Land" erwartet, wird etwas enttäuscht sein. Maru's Mission spielt sich solide, kann aber trotz gewisser inhaltlicher Ähnlichkeiten dem Game-Boy-Modul von Nintendos Maskottchen Mario nicht das Wasser reichen. Außerdem ist Maru's Mission nicht gerade das ideale Spiel für wacklige Bahn- oder Busfahrten. Um beim Scrolling die zum Teil recht kleinen Hindernisse rechtzeitig zu erkennen, braucht Ihr ideale Lichtverhältnisse und gute Augen.**

HEINRICH LENHARDT

MARU'S MISSION
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Jaleco
TESTVERSION VON: Yeno

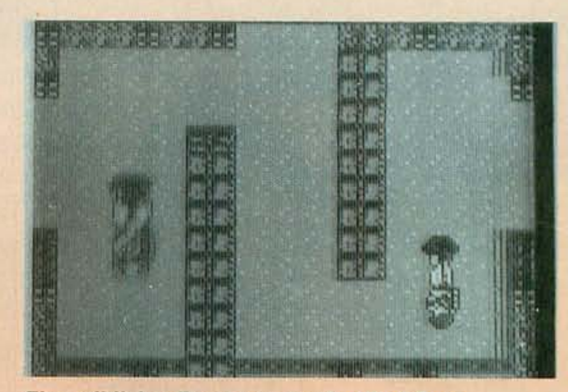
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

72 % **GRAFIK**
46 % **MUSIK**
55 % **SOUNDEFFEKTE**
58 % **SPIELSPASS**

URLAUB IM SPERRGEBIET

FORTIFIED ZONE



Ein weiblicher Rambo in der Fortified Zone

Auf dem Game Boy hätte Rambo keine Chance: Dort sorgen zwei bildhübsche Söldnerinnen für klare Verhältnisse und stehen dabei dem wortkargen Filmhelden in nichts nach. Die Urlaubsbräune holen sich die beiden am liebsten im südamerikanischen, vietnamesischen oder afrikanischen Dschungel, eben überall dort, wo es nach Ansicht japanischer Entwickler nur so wimmelt von Gefangenenlagern, Truppenübungsplätzen und Raketenbasen. Die Schnellfeuergewehre haben sie natürlich immer im Gepäck.

Allein oder mit einem Freund steuert Ihr die Mädels, ballert auf Soldaten und sammelt Extras. Es wird nicht gescrollt, jeder Bildschirm stellt also genau einen "Raum" mit jeweils neuen Soldaten oder Todesmaschinen dar. Habt Ihr auf einer 4x5-Bildschirme großen Karte den Ausgang gefunden, geht's in den nächsten Level. Neben "normalen" Soldaten, gibt es in "Fortified Zone" auch Panzer, Jeeps, vollautomatische Wachräume und selbstfeuernde Geschütze. Dafür kann der Spieler einigen Gegnern Verbandskästen, bessere Waffen und elektronische Schlüssel aus der Tasche ballern.

FAZIT **Inhaltlich ist Fortified Zone wie alle Söldnerspiele reichlich bescheuert, spielerisch aber um einiges besser. Das Vorbild war "Rambo"; aufgrund der begrenzten Hardware wurde jedoch eine eigenständige Geschichte daraus. Auch wenn der kleine Bildschirm nicht die Flugbahn jedes Geschosses verrät, gefällt mir die Grafik gut. Der Sound ebenfalls; wer auf das Gepiepse steht, kann sich im abgedrehtesten Soundmenü der Game-Boy-Geschichte davon überzeugen. *Ein* kameradschaftliches Schulterklopfen auch für originelle End- und Zwischengegner.**

WINNIE FORSTER

FORTIFIED ZONE
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER:
TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Paßwort, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

69 % **GRAFIK**
66 % **MUSIK**
63 % **SOUNDEFFEKTE**
67 % **SPIELSPASS**

WAS LANGE WÄHRT...

NEMESIS

Beim Klang des Namens "Nemesis" kriegen alte Ballerveteranen feuchte Augen und kribblige Finger. Gilt doch der Actionklassiker als Großpapa der horizontal scrollenden Ballerspiele. Großpapa auch deshalb, weil dem Grundkonzept von Nemesis (oder "Gradius", wie die Automatenfassung auch hieß) mittlerweile einige Nachfolgespiele beschert worden sind (jüngster Sproß ist die Nemesis-Parodie "Parodius"). In Japan und den USA können begeisterte Game-Boy-Besitzer schon seit längerer Zeit mit Nemesis auf Alien-Jagd gehen. Findige Importeure versorgten hierzulande all diejenigen, die ohne Nemesis im Game Boy nicht aus dem Haus gehen wollten. Konami hat jetzt endlich ein Einsehen mit den Actionfreunden und bringt das gute Stück offiziell nach Deutschland.

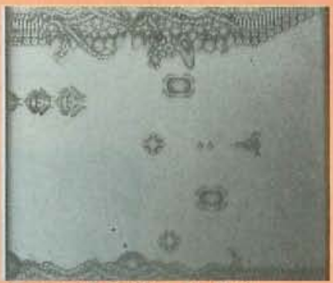
Durch fünf von links nach rechts scrollende Spielstufen steuert Ihr ein kleines Raumschiff. Wer sich nicht damit zufrieden geben will, im ersten Level zu starten, kann jede einzelne Spielstufe anwählen. Ebenso einstellbar: zwei Schwierigkeitsgrade (Beginner oder Ballerprofi), die Anzahl der eigenen Raumschiffe (von 1 bis 99) und Dauerfeuer (hilft, den Feuerknopfdaumen etwas zu schonen).

Zu Beginn der Ballerkarriere ist der Mini-Raumer nur zunächst dürftig ausgestattet: Er ist lahm wie eine müde Ente; ein krümeliger Winz-Laser als Grundausstattung bringt angreifende Außerirdische bestenfalls zum Lachen. Glücklicherweise könnt Ihr aus dem so harmlosen Startschiff durch Aufsammeln von Extras (beispielsweise Speed-Ups, Laser, Bodenraketen, kleine Satelliten, die sich feuernd zum Schiff dazugesellen) eine waffenstarrende Festung machen. Am unteren Bildrand befindet sich eine Symbolleiste, auf der sechs verschiedene Extrawaffen angezeigt werden. Einige Feindformationen hinterlassen kleine Kapseln, wenn Ihr die komplette Gegnerschar erledigt. Diese Kapseln solltet Ihr schleunigst aufpicken. Sackt Ihr einen solchen Behälter ein, leuchtet ein Rechteck auf dem ersten Symbol der Extraleiste. Mit Druck auf den Feuerknopf "B" des Game Boys wird das betreffende Extra aktiviert. Je mehr Kapseln Ihr einsammelt, desto weiter verschiebt sich das Rechteck auf der Extraleiste. Einige der Sonderwaffen können sogar mehrfach aktiviert und stufenweise verstärkt werden.

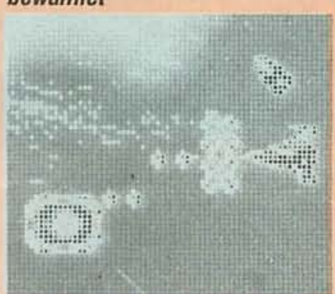
Ebenso vielfältig wie das Extraangebot ist das Repertoire an angreifenden Aliens. Vom wild feuernden Roboter über angreifende Meteore bis zu riesigen Steinköpfen ist alles angetreten, um Euer Schiff in ein paar Pixel zu zerblasen. Selbstverständlich dürfen da besonders dicke Feinde, die am Ende eines jeden Levels warten, nicht fehlen.

FAZIT Trotz des in der sehr kurzlebigen Spielewelt schon biblischen Alters von rund fünf Jahren sind beim Baller-Oldie Nemesis kaum Ermüdungserscheinungen festzustellen. Auch grafisch und musikalisch zeigt Nemesis noch vielen der Action-Youngsters, wo es langgeht. Jeder Level sieht nicht nur anders aus und bietet eine stattliche Musikkulisse, sondern fährt auch spielerisch mit reichhaltigen Finessen auf. Da tümmeln sich immer neue Feindesscharen, die in abwechslungsreichen Angriffsformationen das eigene Schiff attackieren — Langeweile ade. Selbst ein Hauch Taktik fehlt nicht. Denn die richtige Extrawaffenkombination am rechten Platz, wirkt oftmals Wunder. Trotz vieler Sprites wird butterweich gescrollt, und nur äußerst selten schleicht sich ein leichtes Zuckeln ein.

Einsteiger brauchen vor Nemesis nicht zurückzuschrecken: Der sehr gut abgestimmte Schwierigkeitsgrad bietet selbst Neulingen eine echte Überlebenschance. *MICHAEL HENGST*

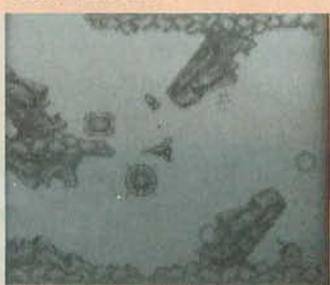

Sammelt fleißig die Extrakapseln auf

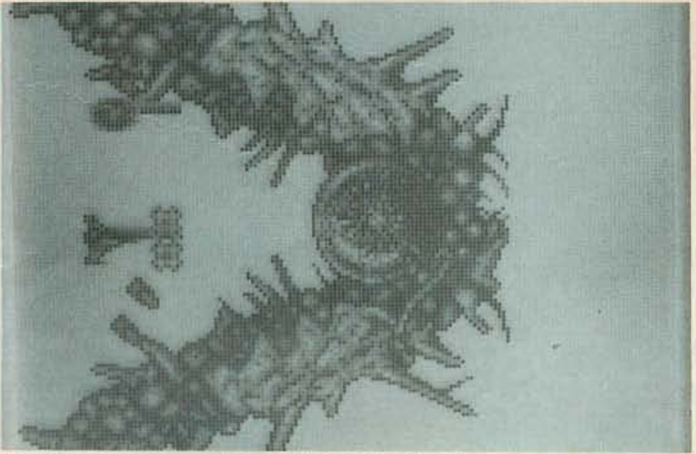

Das eigene Raumschiff ist voll bewaffnet


In diesem Menü könnt Ihr die Levels anwählen



Eklig: Eine Horde Killerzellen wartet in diesem Level.


Grüße von der Osterinsel: Steinköpfe greifen an


Ein Obermonster wartet am Ende jedes Levels



NEMESIS

GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Zwei Schwierigkeitsgrade, Continue, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

81 %
GRAFIK

77 %
MUSIK

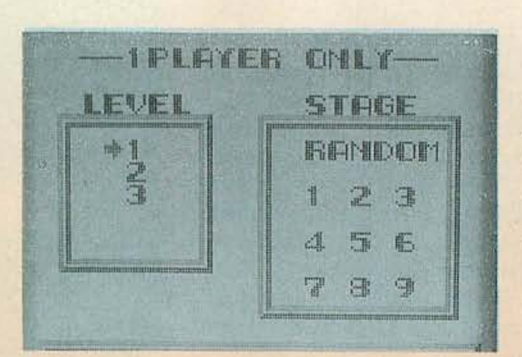
70 %
SOUNDEFFEKTE

83 %
SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

BALLERTRIS

QUARTH



In diesem Menü können Level und Schiff gewählt werden

Der Zwei-Spieler-Modus hat's in sich

Auf dem Game Boy gibt es schon eine Vielzahl hervorragender Knobelspiele. Der Kenner spitzt die Ohren, wenn er hört, daß von einem renommierten Softwarehaus wie Konami mit einem weiteren Beitrag aus diesem Genre zu rechnen ist. In "Quarth" steuert ihr ein Raumschiff, das nach links und rechts bewegt werden kann und durch Drücken von Feuerknopf A kleine Blöcke verschießt.

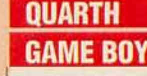
Es gibt zehn verschieden geformte Blockmuster, die von oben in den Bildschirm scrollen. Euer Ziel ist es, zu verhindern, daß sie den Boden erreichen. Die langsam nach unten schwebenden Puzzlestrukturen müssen durch Beschuß zu Rechtecken aufgefüllt werden. Es reicht aus, die Umrandungslinien zu vervollständigen, um eine Form wegzuputzen. Hier wird es trickreich: Es erfordert den berühmten Adlerblick, die Strukturen zu analysieren und die berüchtigte Blitzdenkbirne, um sofort zu entscheiden, welche Teile zu einem Quadrat zusammengefaßt werden können. Denn je größer die abgeräumte Figur ist, desto mehr Punkte wandern auf Euer Konto und desto bessere Extras (schnellerer Schuß, Blöcke kurz stoppen, Bildschirm ganz abräumen und Fallgeschwindigkeit bremsen) bekommt Ihr. Diese können mit Knopf B aktiviert werden.

Insgesamt können 30 Levels, die in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind, direkt angewählt werden. Außerdem könnt Ihr auch noch von sechs Raumschifftypen das auswählen, der Eurem Spielstil am besten entspricht: entweder eine lahme Krücke, die schnell ballert oder einen flinken Flitzer mit zäher Schußgeschwindigkeit. Außerdem darf per Kabelkopplung auch gegeneinander gespielt werden.

FAZIT **Was Quarth besonders auszeichnet, ist die ausgefeilte Abstimmung der Schwierigkeitsgrade: nie zu schwer oder zu leicht, immer eine machbare Herausforderung mit langsam steigendem Anspruch. Dazu kommt noch das "Intelligenztraining": Abräumstrategien müssen gelernt und erfolgreiche Taktiken in Sekundenbruchteilen neuen Situationen angepaßt werden und vieles mehr. Sehr angenehm ist es, daß alle Levels direkt angewählt werden können. Hängt ihr an einer Stufe fest, könnt ihr immer mal wieder kurz zehn Minuten rumprobieren, ohne mühsam stundenlang nochmal soweit spielen zu müssen. Besonders motivierend wirkt auch die kurze Spielzeit von ca. fünf Minuten für einen Level.**

Öfters habe ich mich bei den typischen mittelschweren Suchtsymptomen ertappt: Ein Versuch geht noch, nur noch einer... Wem eine Actionpuzzleorgie wie Tetris gefällt, der wird auch von diesem Modul nicht so schnell loskommen. *STEPHAN ENGLHART*

QUARTH
GAME BOY

SPIELETYP:  

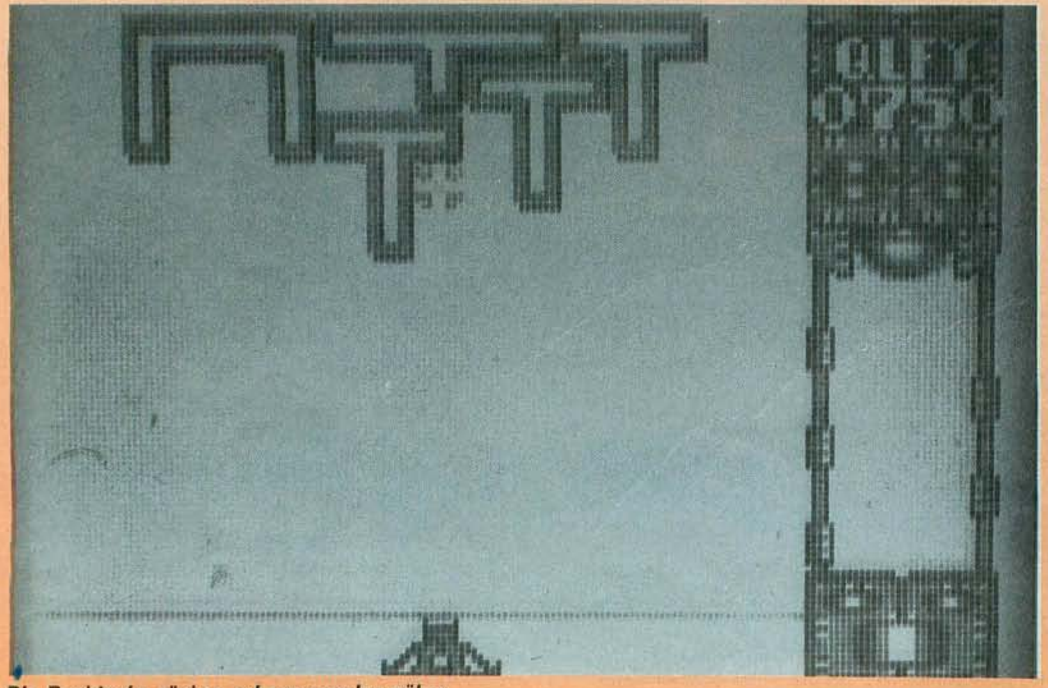
HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

38 % **GRAFIK**
65 % **MUSIK**
41 % **SOUNDEFFEKTE**
82 % **SPIELSPASS**

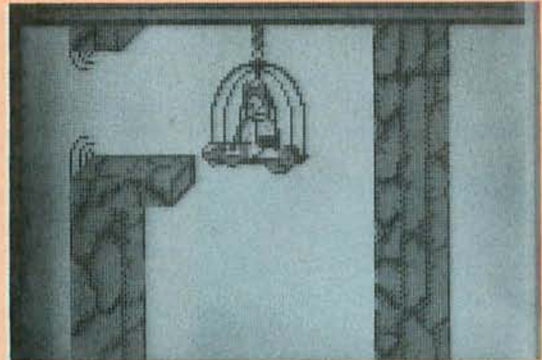
VIDEO GAMES CLASSIC



Die Rechtecke rücken erbarmungslos näher

ZUM FRESSEN GERN

PRINCESS BLOBETTE



Ein Bonbon in Ehren kann kein Blob verwehren

Kennt Ihr Blob? Wahrscheinlich nicht, denn der erste Teil der Blob-Saga ist gerade erst auf dem NES erschienen. Altmeister David Crane (erinnert sich noch jemand an "Freeway" oder "Pitfall" auf dem VCS?) beschert nun auch allen Game-Boy-Besitzern das Vergnügen, einen recht normalen Jungen und seinen um so ungewöhnlicheren Freund vom Planeten Blobolonia bei ihren Abenteuern zu begleiten. Die beiden haben in ihrem NES-Abenteuer "A Boy and his Blob" den finsteren Imperator mit Vitaminen besiegt. Doch es fand sich schnell ein würdiger Nachfolger des Despoten: der Alchemist. Dieser Gesellle hat die wunderschöne Prinzessin Blobette gefangen und zu allem Übel unsere Helden, den Jungen samt Blob, in den höchsten Turm des Schlosses gesperrt. Eure Aufgabe ist nun, die beiden zu befreien, dann die Prinzessin zu retten und schließlich den Alchemisten in seine Schranken zu weisen. Da der Junge Waffen besitzt, seid Ihr auf die erstaunlichen Fähigkeiten des Blobs angewiesen: Der Außerirdische verwandelt sich nämlich in die ungewöhnlichsten Gegenstände, wenn er Weingummis ißt. Ihr steuert den Jungen, wobei der Blob ihm hinterher hoppelt. Sobald Ihr an eine brenzlige Stelle kommt, müßt Ihr die Geschmacksrichtung wählen und dem Blob ein Bonbon zuwerfen. Sofort verwandelt sich unser Freund dann in das entsprechende Hilfsmittel.

FAZIT Die Grundidee des Spiels ist wirklich eines Altmeisters würdig: Der knuddelige Blob und seine Bonbonsucht sind im Reich der Video- und Computerspiele einmalig. Einer der Haken der NES-Version war die recht schlichte Grafik und die doch ziemlich beschränkten Möglichkeiten unserer Helden. Bei der Game-Boy-Fortsetzung scheint sich David Crane bedeutend mehr Mühe beim Austüfteln gegeben zu haben als beim Vorgänger. *JULIAN EGGEBRECHT*

PRINCESS BLOBETTE
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Absolute Entertainment

TESTVERSION VON: Joysoft

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: —

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

69 % GRAFIK

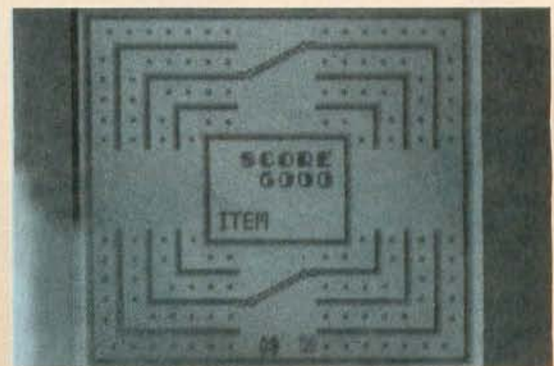
57 % MUSIK

58 % SOUNDEFFEKTE

69 % SPIELSPASS

OLDTIMER-RENNEN

POWER RACER



Punkt, Punkt, Komma, Strich...

Das Automatenvorbild von "Power Racer" dürfte kaum ein *VIDEO-GAMES*-Leser mehr kennen. Bereits vor zehn Jahren gehörte dieses Einfachst-Autorennen (als "Dodge 'em" schon zum alten Eisen. Für den Game Boy ist das simple Spielprinzip jedoch gut geeignet. Oldie-Umsetzungen sind bei dieser Konsole ohnehin im Trend.

Bei Power Racer steuert man seinen Pixel-Flitzer durch ein "Labyrinth" aus zentrisch angeordneten Gängen und muß —wie weiland Pac-Man — alle auf dem Boden liegenden Pillen auffressen bzw. überfahren. Ist ein Irrgarten geleert, wartet der nächste Level. Der obligatorische Haken durchflitzt das Labyrinth in Form eines weiteren Rennwagens, der beharrlich versucht, den Spieler zu rammen; durch flinkes Wechseln der Spur flieht man vor den fatalen Zusammenstößen. Über Link-Kabel darf man auch zu zweit gegeneinander antreten. Außerdem gibt's eine zweite Spielvariante, in der auch ein paar Extras und Hindernisse in der Gegend rumliegen.

FAZIT Einen gewissen Charme kann man diesem Oldie nicht absprechen: Zwar würden Grafik und Sound jeden Mega-Drive-Besitzer zu hysterischen Lachanfällen reizen; das Spielprinzip selbst ist jedoch dermaßen narrensicher, daß Game-Boy-Besitzer jeden Alters fröhlich Gas geben können.

Hat man ein paar Runden gedreht, geht der Motivation aber schnell die Luft aus: Der extreme Extramangel der Standardversion ist für jeden Videospieler eine Zumutung; die aufgepeppte Zusatzvariante behebt zwar diesen Malus, läßt jedoch ebenfalls jegliche weitere Abwechslung schmerzlich vermissen. Power Racer ist gut genug für eine längere Zugfahrt, ein zweites Mal wandert das Modul jedoch nicht ins Reisegepäck.

WINNFRIED FORSTER

POWER RACER
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Tecmo

TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Zwei Spielvarianten, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger

CA.-PREIS: 60 Mark

25 % GRAFIK

51 % MUSIK

44 % SOUNDEFFEKTE

49 % SPIELSPASS

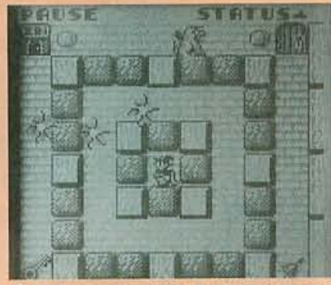
SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

SOLOMON'S CLUB

Erscheint ein Spiel für das Nintendo-Entertainment-System, dann folgt eine Version für den Game Boy meist auf dem Fuß. Neuestes Beispiel ist "Solomon's Key" fürs NES, das als "Solomon's Club" in Taschenformat neu aufgelegt wurde. Tecmo hat sich allerdings nicht lumpen lassen und extra für die Game-Boy-Variante neue Spieleelemente ausgeklügelt.

An der Grundidee des logiklastigen Geschicklichkeitsspiels wurde allerdings nicht gerüttelt. Ihr steuert *einen* kleinen Zauberer, der munter auf dem Spielfeld umherhüpft. Dort befinden sich eine Menge Felsbrocken, andere Lebewesen und viele interessante Gegenstände. Da allerdings nicht jede Ecke auf dem Bildschirm problemlos erreichbar ist, wurde der Zauberwicht mit einer besonderen Gabe ausgestattet. Er kann die meisten Felsblöcke wegzaubern und eigenhändig neue erscheinen lassen. Dies ist auch bitter nötig, wenn Ihr einen Level lösen wollt. Dazu müßt Ihr nämlich einen Schlüssel ergattern und mit ihm zum Ausgang gelangen.

Dieses Ziel wollen Euch natürlich die anderen Level-Bewohner gründlich versalzen. Die Gegner bewegen sich konsequent von einem Punkt zum anderen oder schlendern zielorientiert in der Gegend herum. Ihr könnt entweder über die Unholde hinweghüpfen, ihnen mit einem Fels den Weg blockieren oder sie mit einem Extra bekämpfen. Feuerbälle vertreiben die Feinde langfristig, die Wasserpistole löscht Feuer, und die Glocke zaubert eine Fee herbei.



Der Ausgang öffnet sich nur mit dem Schlüssel



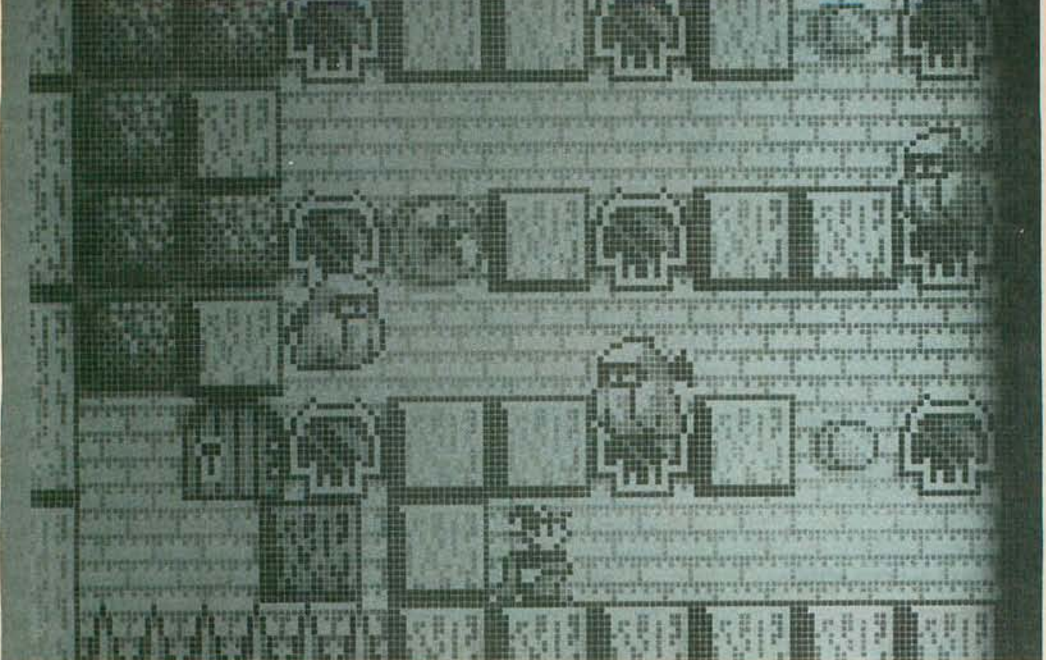
Im Shop kauft man sich nützliche Extras



Eine Liste gesamter Gegenstände verschafft Überblick



Strategisches Denken und flinke Reaktionen garantieren Erfolg


Der Magier kann die meisten Steine wegzaubern sowie neue entstehen lassen

FAZIT **Wieder einmal ist die Game-Boy-Umsetzung spielerisch gehaltvoller als das NES-Vorbild. Solomon's Club wurde intelligent aufgemotzt und bietet neben tollen Levels sehr reizvolle Extras. Zum Glück hat Tecmo auch an Paßwörter gedacht, die ich im NES-Original schmerzlich vermißt hatte. Zusätzlich kann man die Spielstufen einzeln anwählen — sehr lobenswert. Die Steuerung ist ebenfalls durchdacht und bereitet nicht die geringsten Probleme.**

Wer glaubt, daß es Probleme gibt, die verschiedenen Extras und Gegner optisch voneinander zu unterscheiden, der sieht sich glücklicherweise getäuscht. Die Grafik ist nicht nur schön gezeichnet, sondern auch sehr übersichtlich. Die Krönung sind die 50 prima designten Levels, die sowohl Geschicklichkeits- als auch Knobelfreaks befriedigen. ***MARTIN GAKSCH***

SOLOMON'S CLUB

GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Tecmo

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Level-Anwahl, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

72 % **GRAFIK**

60 % **MUSIK**

53 % **SOUNDEFFEKTE**

83 % **SPIELSPASS**



ZWERGERL-GOLF

MINI-PUTT

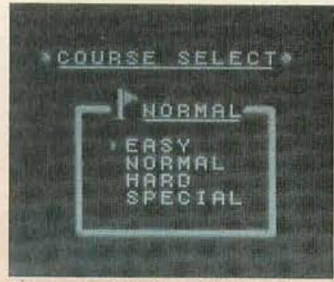
Hat man eine Minigolfbahn gesehen, hat man eigentlich schon alle gesehen: Das Repertoire der 18 Mini-Parcours auf einer gewöhnlichen Kleingolfanlage strotzt nicht gerade vor Originalität. Wem das Überwinden von Bodenwellen und 90-Grad-Winkeln keinen rechten Reiz mehr beschert, darf einer exotischen Minigolfvariante für Nintendos Mini-Videospiel frönen. "Mini-Putt" nennt sich die Umsetzung eines Computerspiel-Evergreens. Auf vier verschiedenen Plätzen mit je neun zum Teil recht verrückten Bahnen könnt Ihr versuchen, den Ball mit möglichst wenig Schlägen einzulochen.

Die vier Plätze tragen aufschlußreiche Namen: Der einfache heißt "Easy", der mittlere "Medium" und der schwere "Hard". Nummer vier nennt sich nicht umsonst "Special": Hier haben die Programmierer eine Runde Freistil-Minigolf eingelegt und präsentieren verzwickte Bahnen mit extravaganten Hindernissen wie Windmühlen, ausgewachsenen Elefanten und Gattern, die nur ab und zu offen sind, um die Schlagbahn frei zu machen.

Jeder Golfplatz wird von oben gezeigt. Anhand von Pfeilen könnt Ihr erkennen, in welche Richtung sich der Boden wölbt. Diese Pfeile beeinflussen die Rollbahn des Bahns gewaltig und müssen bei vielen Bahnen genau einkalkuliert werden, wenn man sich nicht hoffnungslos verzielen will. Um den Ball zu schlagen, bewegt Ihr einen Cursor an den gewünschten Zielort. Eine Richtungsanzeige gibt an, mit wieviel Kraft Ihr nach der Einstellung den Ball schlagen müßt, um ihn an diese Stelle zu befördern. Der Einfluß von Richtungspfeilen ist bei dieser Kalkulation allerdings nicht inklusive.

Durch Drücken des Feuerknopfs setzt Ihr jetzt am linken Bildrand eine Balkenanzeige in Bewegung. Drückt den Knopf erneut, wenn sich die dunkle Markierung etwa an der Zahlenanzeige befindet, die die gewünschte Schlag-Power repräsentiert. Eine zweite Anzeige kommt jetzt ins Spiel, anhand der man dem Ball einen Drall nach links oder rechts geben kann. Soll er geradeaus rollen, dann müßt Ihr den zweiten Balken genau in der Mitte der Anzeige zum Stoppen bringen. Der Ball flutscht jetzt los und kommt auch brav am Zielort an — allerdings nur dann, wenn Ihr alle Hindernisse einkalkuliert und im richtigen Moment den Feuerknopf zur Schlagdosierung gedrückt hat. Durch Druck auf die Select-Taste könnt Ihr Euch der lieben Übersicht wegen eine Karte der gesamten Bahn einblenden lassen.

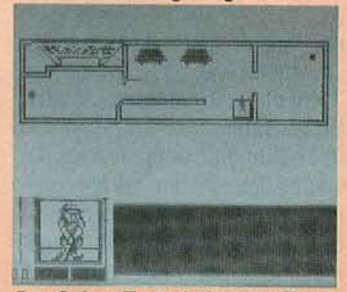
Bis zu vier Personen können sich ein Turnier liefern. Das klappt allerdings nur nacheinander mit einem Game Boy, der herumgereicht werden muß. Es gibt zwei Spielmodi: Ihr könnt wahlweise das beste Schlagergebnis über den Sieg entscheiden lassen oder eine Geldwertung benutzen. Jedes Loch ist hier mit einer bestimmten Summe dotiert; wer als erster einlocht, sackt den jeweiligen Betrag ein. Im "Practice"-Modus darf man zum Üben jede Bahn einzeln anwählen.



Vier verschiedene Minigolfplätze stehen Euch zur Wahl



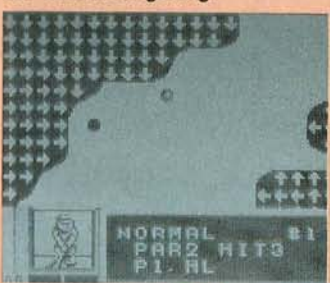
Nach jeder Bahn wird der Zwischenstand gezeigt



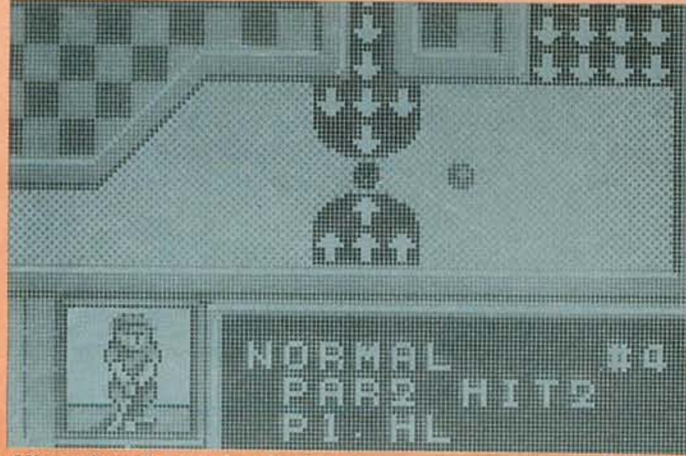
Per Select-Taste bekommt Ihr die Übersicht gezeigt



Das Herrchen des Elefanten möge sich bitte melden



Die Richtungspfeile beeinflussen den Weg des Golfballs



Mit sanftem Schlag dem Loch entgegen

FAZIT Von der Spielidee her ist Mini-Putt ein nazeu idealer Game-Boy-Titel: Die Grafik muß nicht spektakulär sein und erfüllt in Schwarzweiß völlig ihren Zweck, das Spiel ist recht unkompliziert und ideal, um zwischendurch mal ein paar Bahnen abzuklappern. Mit der üblichen Minigolf-Tristesse haben die ulkigen Bahnen nicht viel zu tun. Durch die zahlreichen Winkel und Wölbungen muß man manchmal recht genau hochrechnen, wie die Ballbewegung beeinflußt wird. Übung und Erfahrung machen den Meister.

Manchmal ist's freilich des Guten zuviel: Der Ball zuckelt eine ganze Weile in der Gegend rum und wird ständig von Richtungspfeilen neu beschleunigt, bis er endlich zum Stillstand kommt. Frustgefahr droht insbesondere bei den beiden letzten Plätzen. Ein paar einfache bis mittelschwere Bonusbahnen der überschaubaren Art hätten Mini-Putt nicht geschadet. Durch die originelle Spielidee ist es aber sein Geld wert, wenn Ihr Lust auf eine simple Mischung aus Geschicklichkeits- und Sportspiel habt. *HEINRICH LENHARDT*



MINI PUTT

GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: A Wave

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: Vier Schwierigkeitsgrade, zwei Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

30 % **GRAFIK**

59 % **MUSIK**

26 % **SOUNDEFFEKTE**

68 % **SPIELSPASS**

HALS- UND BRETTBRUCH

TOUR DE TRASH

Ein Brett, vier Räder darunter und kilometerlange Beton- oder Asphaltpfade – mehr braucht ein Skateboard-Cowboy nicht, um das Gefühl grenzenloser Freiheit zu verspüren. Wo so manche naturverbundene Seele in Tränen ausbricht und fürchtet, in den Betonschluchten zu ersticken, da blüht der Skater erst so richtig auf. Es gibt kein Pflaster, auf dem er nicht entlangbrettern könnte.

Zwei unterschiedliche Spielvarianten stehen Euch beim Skateboard-Modul "Tour de Trash" zur Auswahl: Rampentraining und internationale Skateboard-Tournee. Wählt Ihr die Tour, müßt Ihr auf Bahnen in der ganzen Welt alleine oder gegen einen Computerspieler Euer Können unter Beweis stellen. Das Ziel ist es, innerhalb von drei Minuten eine festgelegte Strecke zu bewältigen. Bleibt Ihr unter dem Zeitlimit, erhaltet Ihr ein Paßwort für den nächsten Level. Auf dem rasanten Ritt durch die Betonwannen seht Ihr Eure Spielfigur von hinten. Durch Drücken des Steuerkreuzes nach oben beschleunigt Ihr, nach hinten bremst Ihr und links/rechts lenkt in die entsprechende Richtung. Drückt Ihr Feuerknopf A, könnt Ihr Hindernisse überspringen; mit Knopf B kauert Ihr Euch zusammen, was sehr nützlich ist, wenn man einen lästigen Mitstreiter vom Brett fegen will.

In scharfen Kurven müßt Ihr gegensteuern, um nicht aus der Kurve zu fliegen. Noch schwieriger sind aber die Betonhindernisse, die fast die gesamte Kanalbreite blockieren. Da hilft nur noch ein präziser Sprung aus voller Fahrt. Im Falle eines Versagens klatscht Ihr dagegen, verliert wertvolle drei Sekunden und den ganzen Schwung.

Zur Abwechslung könnt Ihr ein paar Tricks auf der Rampe ausprobieren. Zuerst pendelt Ihr ganz friedlich hin und her. Sobald Ihr aber in der Trickzone, die sich jeweils an den beiden Enden der Bahn befindet, einen Knopf drückt und das Steuerkreuz nach links oder rechts bewegt, führt der Bildschirm-Skater einen bestimmten Akrobatikteil aus. Was genau passiert, hängt von der Geschwindigkeit ab und wie lange Ihr den Knopf gedrückt haltet. Je halsbrecherischer der Trick, desto mehr Punkte gibt es. Bei zuviel Wagemut kann es schon vorkommen, daß ein Brett zu Bruch geht. Sind alle fahrbaren Untersätze verbraucht oder ist die Zeit abgelaufen, werden alle Punkte addiert und Ihr dürft Euch in die High-Score-Liste eintragen.

FAZIT **Nachdem das Vorgänger-Modul "Bad'n Rad" sehr ansprechend war, habe ich mir von "Tour de Trash" einiges erwartet. Diese Hoffnungen sind fast alle in Erfüllung gegangen. Jede der sieben Tour-Pisten hat einen eigenen kurzen Jingle, der nahtlos in die nervenzerfetzende Hauptmusik übergeht. Außerdem gibt es mindestens eine versteckte Stufe (Atlantis). Die intelligente Steuerung und der flüssige 3-D-Effekt sorgen für fortgeschrittenes Fahrvergnügen. Um in den späteren Stufen zu bestehen, hat man nur zwei Chancen: Entweder prägt Ihr Euch die Reihenfolge der Hindernisse ein oder Ihr schafft es, eine so ruhige Linie zu rollen, daß Euch noch genug Zeit bleibt, Sie richtig anzufahren.**

Der zweite Modus, bei dem man gegen einen Computerspieler antritt, bietet nicht viel Neues. Außerdem ist es fast schon zu schwierig, sich gleichzeitig auf die Hindernisse und einen zweiten Fahrer zu konzentrieren. Nicht zu verachten ist die witzige Grafik, wenn man gegen eine Wand brettert oder wild rudernd aus der Kurve fliegt. Auch die Trickrampensequenz zeichnet sich durch gute Spielbarkeit aus. Trotzdem hat sie mich nicht so angesprochen, da auf Dauer die Abwechslung fehlt.

Hätte man die Rampenakrobatik motivierender gestaltet und ein paar Kleinigkeiten im Rennabschnitt hinzugefügt, hätte Tour de Trash den Sprung zum Oberklassen-Modul. Ein schönes Spiel, aber kein "Muß".

STEPHAN ENGLHART



Auf zum nächsten Schauplatz



Klatsch! Ein mißlungener Versuch



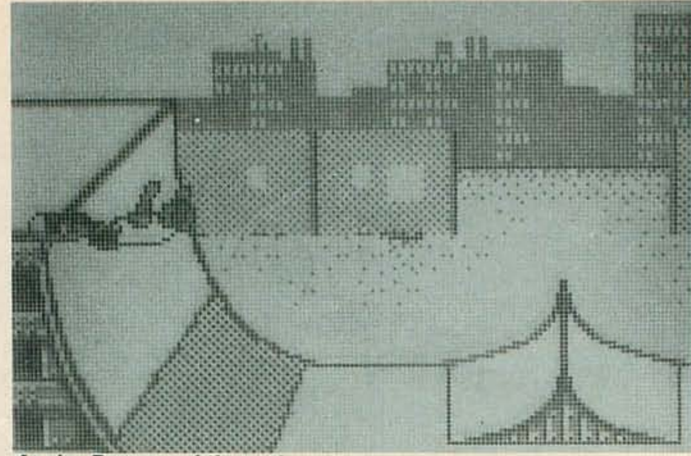
Elegante Sprungtechnik



Ein gekonnter Satz übers Hindernis



Vor dem Start gibt's noch ein paar Tips



An der Rampe geht's rund

TOUR DE TRASH
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Zwei Spielvarianten, High-Score-Liste, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

72 % **GRAFIK**
73 % **MUSIK**
61 % **SOUNDEFFEKTE**
69 % **SPIELSPASS**

GNADENLOS - COMPUTER - & VIDEOSPIELE

Supergames zu billigsten Preisen

0161 - 2830778 oder

089/488074 (nicht immer erreichbar)



SEGA MEGA

Gerät RGB	279,90
m. Wonderboy III	299,90
Aeroblaster	69,90
Airwolf	69,90
Alien Storm	75,90
Altered Beast	29,90
Arcus Odysee	89,90
Arrowflash	39,90
Bare Knuckle	75,90
Batman	69,90
Bimini Run	69,90
Blockout	59,90
Bonanza Bros.	59,90
Centurion	69,90
Crackdown	49,90
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Devil Crush	69,90
Dick Tracy	39,90
Dinoland	79,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Elemental Master	69,90
Faery Tale Adv.	59,90
Fantasia	69,90
Fastest One	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Galaxy Force (RGB)	89,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	69,90
Hardball	79,90
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
James Pond	59,90
Jewel Master	69,90
John Madden Footb.	59,90
King's Bounty	59,90
Ku - u - Ga	79,90
Magical Hat	49,90
Marvle Land	79,90
Megatrax	79,90
Mickey Mouse	49,90
Might & Magic	79,90
Moonwalker	35,90
Monsterlair	39,90
Outrun	79,90
PGA Golf	69,90
Raiden	79,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic the Hedgehoc	69,90
Space Battle Gom.	79,90
Starcontrol	79,90
Super League '91	69,90
Super Monaco	69,90
Thunderfox	79,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Valis III	69,90
Volleyball	59,90
Wardener Forest	39,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy 3	39,90
Wrestlewar	69,90
Zero Wings	79,90

GAMEBOY

Caseboy	25,90
Afterburst	39,90
Batman	49,90
Beach Volleyball	49,90
Blodia	29,90
Blobee	27,90
Bomberboy	49,90
Boxxle (Sokoban)	39,90
Castilian	49,90
Castlevania II	49,90
Chase HQ	49,90
Choplifter II	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Ikari	52,90
Ishido	29,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	47,90
Nemesis II	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	49,90
Palamedes	39,90
Penguin Boy	35,90
Ping Pong	39,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	49,90
Parodius	49,90
Quarth	39,90
R-Type	54,90
Racing Spirit	49,90
Red October	55,90
Robocop	49,90
Shanghai	35,90
Snoopy	39,90
Spiderman	39,90
Snow Bros.	49,90
Soccer	39,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Columns	29,90
Kinnetic Con.	35,90
Devilish	39,90
Fantasy Zone	39,90
G - Loc	39,90
Griffin	39,90
Golf	39,90
Head Buster	39,90
Halley Wars	39,90
Hastle Golby	39,90
Monaco GP	39,90
Mickey Mouse	39,90
Outrun	39,90
Pengo	39,90
Pop Breaker	39,90
Shinobi	39,90
Skweek	39,90
Wagan Land	39,90
Wonderboy	39,90

SUPER FAMICOM

Actraiser	69,90
Augusta Golf	59,90
Big Run	59,90
Gradius	79,90
Hole in One	69,90
Final Fight	89,90
Darius Twin	89,90
Little Ninja	89,90
Ultraman	69,90
Populous	59,90
Pro Baseball	89,90
R - Type	99,90
Simcity	59,90
Super Stadium	79,90
Y's III	79,90

NEO GEO

ASO II	299,90
Blues Journey	299,90
Bowling	229,90
Burning Fight	299,90
Ghostpilot	299,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	259,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	199,90
Riding Hero	199,90
Sengoku	279,90

PC ENGINE

PC Engine GT	**599,00**
Blue Blink	44,90
Chase HQ	29,90
Cyber Cross	29,90
Digital Champ	35,90
Dragon's Curse	89,90
Dragon Fighter	29,90
Doraemon	29,90
F 1 Circus II	79,90
Final Match	85,90
Final Soldier	79,90
Formation Armed F	33,90
Heavy Unit	39,90
Hero Tonma	79,90
Hero's Legend	39,90
Jack Niklas CD	59,90
Kikikaikai	33,90
King of Casino	35,90
Knight Rider	29,90
Metal Stoker	79,90
Momotaro	29,90
Moto Roader	39,90
New Zealand Story	39,90
Ninja Warriors	39,90
P 47 Airforce	33,90
Paranoia	39,90
PC Kid II	79,90
Pro Wrestling	33,90
Psycho Chaser	33,90
R - Type	49,90
Rock On	33,90
Side Arms	33,90
Space Harrier	39,90
Space Invaders	29,90

PC ENGINE

Tiger Road	35,90
Veigues	33,90
Vigilante	33,90
Wataru	35,90
Wonderboy	29,90
Xevious	45,90
Yaksa	33,90

AMIGA

Switchblade	56,90
Gods	57,90
Railroad Tycoon	72,90
Manchester United	54,90
Big Business	45,90
Frenetic	54,90
Armalyte	54,90
3D Const. dt.	99,90
Larry III Dt.	81,90
Cadaver Levels	34,90
Prehestoric	59,90

CDTV GAMES

Lemmings	65,90
Women in Motion	65,90
Sim City	65,90
Hound o. Baskerv.	65,90
Psychokiller	65,90
Wrath of Demon	65,90

MS-DOS

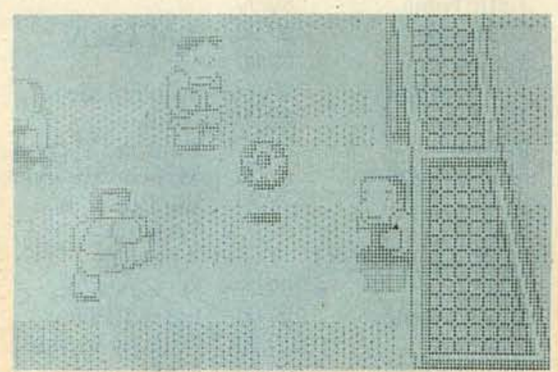
ATP	82,90
Elite Plus	81,90
Wingcommander	74,90
Wingcommander II	
Command HQ	75,90
Red Baron	81,90
F 15 Scenary	33,90
California Games 2	65,90
Larry 1 VGA	82,90
Martian Dreams	74,90
3 D Constr. dt.	99,90
Heart of China	81,90
Castles	71,90
Chuck Yeager	71,90
Mario Andretti	65,90
Gunboat 2000	
Soundblaster	**299,90**

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.
Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50. Versand. Ausland nur Vorkasse Alle Spiele für Konsolen und Gameboy sind Importspiele ohne deut. Anleitung.

Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten

VERLÄNGERUNG

WORLD CUP



Es rollet der Angriff auf holprigem Grund

Platz frei, die Schwarzweißkicker kommen: Nintendos "World Cup", in der letzten Ausgabe fürs NES getestet, liegt jetzt auch für den Game Boy vor. Bei dieser Fußballsimulation kickt Ihr der Reihe nach gegen immer stärkere Computerteams. Hat man eine der Nationalmannschaften geschlagen, erscheint ein Paßwort, um später die Gegner überspringen zu können.

Steuerung und Spielablauf sind NES-kompatibel. Je ein Feuerknopf dient zum Schießen und einer zum Passen. Eure Mannschaft besteht aus fünf Feldspielern, von denen Ihr einen kontrolliert. Wenn Ihr nicht selbst in Ballbesitz seid, könnt Ihr per Feuerknopfdruck taktische Anweisungen an die computergesteuerten Teamkollegen geben. Aber auch ohne derartiges Zutun stehen die Burschen nicht faul herum, sondern unterstützen Euch bei Euren Angriffsbemühungen auf die Art und Weise, die Ihr vorher in einem Taktikmenü festgelegt habt.

Weitere Besonderheiten im Game-Boy-Stadion sind wechselnde Spielfelder, die das Ballverhalten beeinflussen und Hindernisse parat haben könnten.

FAZIT ***Eine technisch erstaunliche* Umsetzung: Sieht man einmal von den fehlenden Farben ab, muß man bei der Grafik keine Abstriche gegenüber der NES-Version machen. *Die* Sprites sind groß, gut auseinanderzuhalten und witzig animiert. Auf die bekannten Makel dieses Spiels trifft man allerdings auch bei der Game-Boy-Version: Der Spielablauf ist sehr actionlastig und artet nicht gerade in eine sonderlich anspruchsvolle Sportsimulation aus.**

Außerdem ist das Gekicke ziemlich unübersichtlich: Ihr seht jeweils nur einen sehr kleinen Ausschnitt des gesamten Spielfelds, der zwar munter gescrollt wird, aber für umsichtige Pässe zu knapp bemessen ist.

HEINRICH LENHARDT

WORLD CUP
GAME BOY

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Tecmo/Nintendo
TESTVERSION VON: Flashpoint

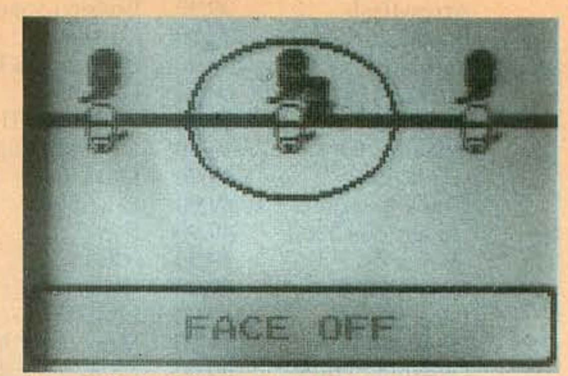
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 70 Mark

63 % GRAFIK
57 % MUSIK
35 % SOUNDEFFEKTE
48 % SPIELSPASS

TRAURIGE EISZEIT

WORLD ICE-HOCKEY



Beim Bully ist höchste Konzentration gefragt

Die eishockeylose Game-Boy-Zeit ist vorbei. Athenas "World Ice-Hockey" bricht das Eis und beschert kaltblütigen Sportspielefans heiße Puckschlachten. Solisten treten gegen eines von acht Computerteams an, ein zweiter Game Boy beschert Duellfreuden. Vor dem Start darf der ambitionierte Spieler verschiedene Angriffs- und Verteidigungstaktiken einstellen, die er im Match jederzeit aufrufen kann.

Fünf Feldspieler samt Torwart hetzen im Eisoval, das von oben gezeigt wird und in alle Richtungen scrollt, dem Puck hinterher. Der Schlittschuhträger, den Ihr gerade steuert, blinkt freundlicherweise im Zwei-Viertel-Takt. Seid Ihr im Puckbesitz, wird entweder gepaßt oder geschossen. Ist ein feindlicher Spieler am Ball, könnt Ihr auf ein dezentes Foul zurückgreifen. Wenn Ihr Pech habt, ahndet der Schiedsrichter diesen Regelverstoß — ebenso wie Abseits. Da World Ice-Hockey zur Zeit nur als Japan-Import zu haben ist, müßt Ihr Euch mit einer japanischen Anleitung und englischen Bildschirmtexten zufriedengeben.

FAZIT **Sportspielfans hatten auf dem Game Boy bislang wenig zu lachen. Außer dem genialen "Tennis" gab's nur Mittelmaß und Totalkatastrophen. Leider schert World Ice-Hockey aus dieser Horrorphalanx nicht aus. Das Spielgeschehen ist viel zu zähflüssig und zahm, um Stimmung aufkommen zu lassen. Der strategische Touch dank den vielen Einstell- und Änderungsoptionen zu Beginn ist mehr Schein als Sein — großartige Auswirkungen im Spiel sind nicht auszumachen. Die Grafik ist noch ganz ordentlich, der Sound ziemlich lasch. Da man zudem keine Spielzeiten einstellen kann und mangels intelligentem Paßsystem immer wieder zu Sololäufen *verleitet* wird, würde *ich* dieses Modul nur hartgesottenen Sportspielfreaks empfehlen.**

MARTIN GAKSCH

WORLD ICE HOCKEY
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Athena
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Acht Computerteams anwählbar

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

60 % GRAFIK
39 % MUSIK
19 % SOUNDEFFEKTE
52 % SPIELSPASS

IM WALD, DA SIND DIE BÄUME

SWORD OF HOPE

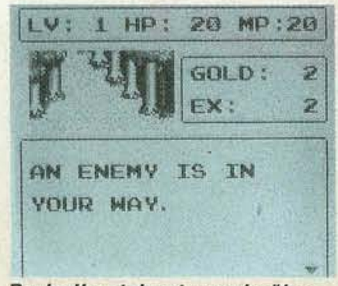
Prinz Theo hat seine Kindheit im Zauberwald beim alten Pascal verbracht, ohne je zu wissen, woher er eigentlich kam. Jetzt ist Theo zum jungen Mann herangewachsen und Pascal erzählt ihm von der Prophezeiung: Das Königreich Riccar war lange Zeit ein friedlicher Platz. Der lokale Bösewicht, ein großer Drache, war in einem Bild gefangen. Per Hypnose brachte er aber den König dazu, das "Schwert der Hoffnung" aus dem Gemälde zu ziehen — unangenehme Folge: der Drache war frei. Dieser holte wiederum den Gott Mammon zu Hilfe, der flugs alle königstreuen Leute in Bäume verwandelte, was dem Land eine ganz schöne Aufforstung bescherte.

Die Prophezeiung sagt, daß nur einer das Land retten könne; ein Königssohn mit einem speziellen Muttermal. Als ein solches Kind geboren wird, will der Drache es töten, aber Pascal setzte sein Leben aufs Spiel und versteckte Prinz Theo. Aber jetzt ist die Zeit gekommen, das Schwert zu suchen, den Drachen zu besiegen und die Bäume wieder in Menschen zu verwandeln.

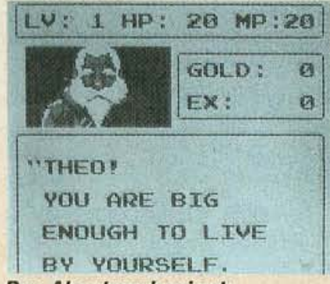
"Sword of Hope" ist ein neues Rollenspiel für den Game Boy. Der Bildschirm ist fast immer in vier Bereiche geteilt, die den Spielablauf unterschiedlich wiedergeben. Links oben zeigt ein kleines Bild die Umgebung, in der Theo sich gerade befindet. Ist eine Person in dem Raum, erscheint statt dessen das Gesicht der Person. Rechts oben werden die Charakterwerte von Theo angezeigt — dazu später mehr. Die beiden unteren Fenster zeigen Ihre Befehle an Theo. Links unten werden wie auf einer Landkarte alle Ausgänge angezeigt, rechts unten die Kommandos, die Sie Theo geben können.

Mit dem Joypad bewegen Sie einen kleinen Kreis über den Bildschirm, der entweder auf einen der Ausgänge oder einen der sechs Befehle zeigt. Drücken Sie Knopf A, geht es entweder durch den Ausgang in den nächstliegenden Raum, oder das Kommando wird ausgeführt. Zu den Kommandos zählt "Look", mit dem Theo Gegenstände untersuchen kann, "Open" zum Öffnen von Türen, Truhen und Toren, "Use" zum Benutzen mitgebrachter Gegenstände, "Hit" zum (Ver-)prügeln eines Gegenstandes oder einer Person und "Magic" zum Anwenden eines Zauberspruchs. Mit "Power" sieht Theo, wie es um seine Kräfte steht. Darunter fallen auch die "Charakterwerte". Sie zeigen, wieviel Magie Theo noch benutzen kann, wieviel Gold und Erfahrung er gesammelt hat, und wie viele Schläge er noch einstecken kann. In den Kämpfen wechselt das Bild und macht speziellen Kampfkommandos Platz.

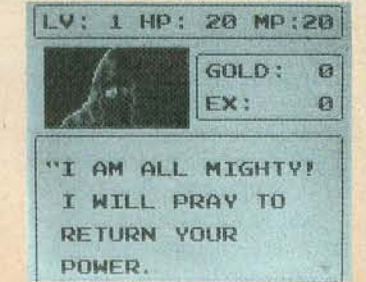
Wer mit diesen nicht so gut zurechtkommt, wählt einfach "Auto" — nun übernimmt der Game Boy während des Kampfs die Rolle des Spielers, während man sich zurücklehnen und in Ruhe zusehen kann.



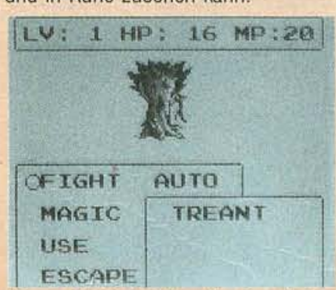
Pech: Ihr stolpert gerade über ein Monster



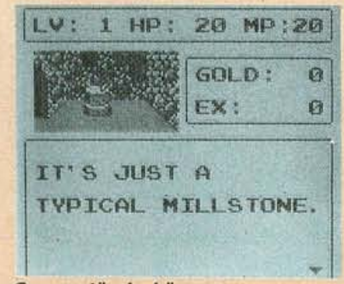
Das Abenteur beginnt: Abschied von Ziehvater Pascal



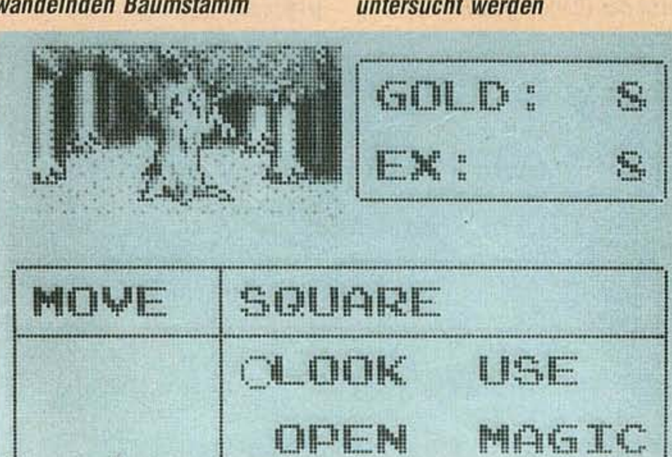
Der gute Mann hat ein paar warme Worte auf den Lippen



Unser Held bekämpft eine Art wandelnden Baumstamm



Gegenstände können untersucht werden



Prinz Theo wandelt durch den Wald

FAZIT **Das nenne ich mal ein einsteigerfreundliches Modul: Die Menüs sind in Blitzschnelle kapiert und da es keinen Zeitdruck gibt, kommen auch die nicht so geübten Joypad-Fummler wunderbar mit dem Spiel zurecht. Wer sich bei Rollenspielkämpfen langweilt oder nicht auskennt, benutzt den "Auto"-Modus, der (im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen) wirklich gut funktioniert und auch Zaubersprüche, Selbstheilung und anderes einsetzt. Für die Denker gibt es zahlreiche Puzzles, alle mit gemäßigtem Schwierigkeitsgrad. Wenn man "stirbt", behält man seine Gegenstände und kann schnell da wieder weitermachen, wo man vorher scheiterte. Profis werden allerdings stöhnen; für sie fehlt hier die große Herausforderung.**

Ein gelungenes Modul, das Noch-Nicht-Rollenspieler auf den Geschmack bringen wird. Unbefriedigend ist nur die etwas fuzzelige Grafik, aber auf dem Game Boy geht es halt nicht viel besser. ***BORIS SCHNEIDER***



KLEINKRIEG

GAME BOY WARS

Durch "Final Fantasy Legend" bewies der Game Boy, daß er neben niedlichen Denk- und Geschicklichkeitsspielen der niedlichen Sorte auch komplexere Software angemessen darstellen kann. "Game Boy Wars", obwohl kein Rollen-, sondern ein reinrassiges Strategiespiel, schlägt in die gleiche Kerbe: Über Menüs und Statusanzeigen bewegt man eine ganze Armee über die Landkarte.

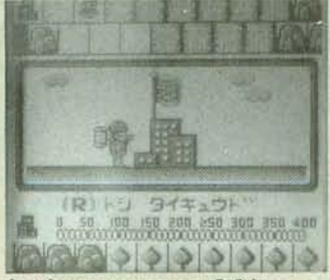
In jedem der Szenarien gilt es eine Insel zu befreien und den ebenfalls dort intervenierenden Feind zu vertreiben. Wer das hervorragende "Nectaris" noch von der PC-Engine her kennt, weiß, wie man so ein Unterfangen auf dem Bildschirm realisiert: Das Spielfeld zeigt Gebäude (Fabriken und Städte), diverse Terraintypen (Flüsse, Brücken, Wälder und Berge) und alle Armeeeinheiten auf kariertem Untergrund. Abwechselnd bewegen Spieler und Computergegner all Ihre Armeen oder geben Anweisungen an die eigenen Fabriken. Die Truppentypen (insgesamt gibt's 24 verschiedene) unterscheiden sich natürlich sowohl in der Fortbewegungsgeschwindigkeit (also in der Anzahl der Felder die sie in einer Runde zurücklegen können), als auch in der Kampfstärke. Schwere Panzer kosten dafür aber auch erheblich mehr als biedere Infantristen.

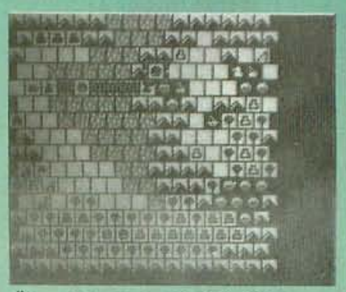
Geld spielt deshalb auch bei Game Boy Wars eine wichtige Rolle. Wer neutrale Städte besetzt, die eigenen erfolgreich verteidigt und die Gemeinden des Gegners erobert, kann sich eines dicken Rüstungsetats sicher sein. Um eine Stadt zu erobern, müssen die Infantristen ans Werk: In jeder Runde demontieren sie 100 Verteidigungspunkte. Eine neutrale Stadt besitzt in der Regel 200 Verteidigungspunkte; um dort die eigene Flagge zu hissen, muß der Spieler also zwei Runden lang belagern.

Neben der Infantrie können die eigenen Fabriken auch Panzer, Geschütze und Raketenwerfer in allen Größen produzieren. In späteren Szenarien darf der Spieler in Hafenstädten sogar Schiffe vom Stapel lassen. Flugzeuge und Geschütze, die den Gegner über eine größere Distanz unter Beschuß nehmen können, komplettieren die Fahrzeug- und Waffenparade.

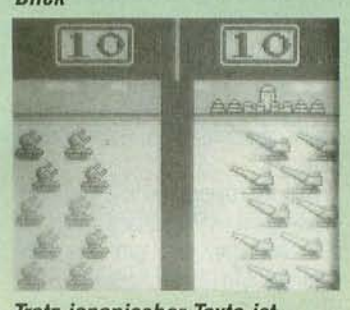
Kommt es zwischen zwei Einheiten zum Nahkampf, wird in das Schlachtfeld hineingezoomt und der Spieler darf bei der Auseinandersetzung zuschauen, jedoch nicht eingreifen. Überlebt eine Einheit das Gefecht, kann sie (gegen bare Münze, versteht sich) wieder geheilt bzw. repariert werden. Das gleiche gilt für demolierte Städte: Schließlich nützt's dem Spieler nichts, eine ausgebombte Wüste als Siegesbeute vorzufinden.

Leider ist Game Boy Wars momentan nur in der Importversion mit japanischen Bildschirmtexten und ebensolchem Regelwerk erhältlich. Unser Testmuster stammt von Galaxy.


In eingenommenen Städten wird die Flagge gehißt


Über Select erscheint diese Übersichtskarte


Alle eigenen Truppen auf einen Blick


Trotz japanischer Texte ist Game Boy Wars sehr gut spielbar


Im Kampfbildschirm wird scharf geschossen


Um strategisch wichtige Punkte wird mit allen Mitteln gekämpft.

FAZIT **Mit Game Boy Wars fällt es schwer, seiner pazifistischen Grundeinstellung treu zu bleiben: Trotz der japanischen Bildschirmtexte macht das strategische Geprügel einen Heidenspaß. Alle Funktionen sind einfach zu bedienen, jede Reaktion des Programms klar durchschaubar. Dabei ist's doch sehr komplex: Wer die Stärken und Schwächen aller Vehikel kennenlernen möchte, wird einige Tage mit seinem Handheld verbringen müssen. Auch bei der Aufmachung des Spiels haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben: Alle Fahrzeuge sind niedlich animiert und — mit den typischen Kampfgeräuschen unterlegt.**

Wer "Nectaris" oder "Long Raiser" kennt, wird sich mit dem Game-Boy-Gegenstück schnell anfreunden. Der einziger Haken des Moduls ließ sich wohl schwer vermeiden: Ist der Game Boy am Zug (oder am "Nachdenken") muß der menschliche Spieler Wartezeiten in Kauf nehmen. Trotzdem: Game Boy Wars ist ein weiterer Grund, sich einen Game Boy zuzulegen.

WINNIE FORSTER

GAME BOY WARS
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: NCS
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Zwei Schwierigkeitsgrade, Batterie, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

60 % **GRAFIK**
52 % **MUSIK**
65 % **SOUNDEFFEKTE**
83 % **SPIELSPASS**



RUCK-ZUCK INS ABSEITS

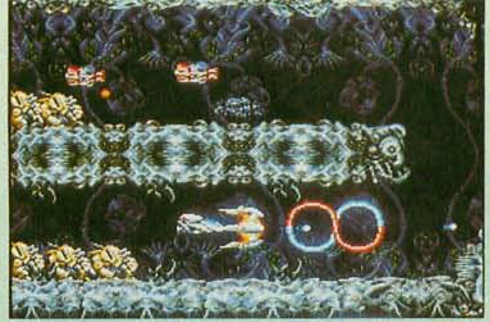
SUPER R-TYPE

Der dritte Top-Name im Ballerspiel-Business betritt die Super-Famicom-Showbühne. Nach den mehr oder weniger mißglückten Auftritten von "Gradius III" (Regie: Konami) und "Darius Twin" (von Taito inszeniert) startet "Super R-Type" die neue Alien-Jagdsaison. Der Erfinder des Bydo-Imperiums höchstpersönlich, die angesehene Softwareschmiede Irem, zeichnet für die Umsetzung verantwortlich.

Interessanterweise hat man sich nicht konsequent an eine der beiden Spielhallen-Versionen gehalten. Super R-Type ist eine Mischung aus "R-Type I & II" sowie neuen Ideen. Insgesamt geben sich sieben Levels die Ehre, die standesgemäß von einem mächtigen Oberbösewicht abgeschlossen werden. Bevor Ihr allerdings gegen so einen Koloß antreten könnt, wartet jede Menge Arbeit. Alien-Horden, teils aus vorherigen R-Type-Episoden bekannt, schälen sich aus Bodensilos, kommen rücklings herangeflogen oder tauchen überraschend von vorne auf.



Auch Super R-Type kommt ins Ruckeln, wenn mehr als ein Dutzend Sprites den Bildschirm bevölkern



Faszinierende Grafik und stimmungsvolle Musik trösten etwas über das Ruckeln hinweg

Erfahrene R-Type-Piloten finden die bewährten Extras in bekannter Verpackung. Der Satellit kommt in verschiedenen Größen, Billardlaser und Kringelschuß nach vorne sind ebenfalls mit dabei. Neu ist eine Rakete, die sich am Boden entlangschlängelt. Außerdem wurde der praktische Beam-Schuß etwas aufgepeppt. Wer den Feuerknopf extralang drückt, der läßt einen Super-Duper-Kracher los.

FAZIT **Es ist wirklich ein Jammer. Die Entwickler geben sich viel Mühe, um das Umfeld der Super-Famicom-Spiele edel und eindrucksvoll zu gestalten, komponieren konkurrenzlose Soundtracks und lassen ihre Grafiker Meisterwerke zeichnen, doch technisch sind sie am Ende ihrer Weisheit. Für mich steht jetzt endgültig fest: Wer spritelastige Actionspiele über alles liebt, der ist mit Nintendos Edelkonsole ziemlich schlecht dran. Glaubte man bei "Gradius III" noch an krasse Programmierfehler, so deckt Super R-Type schonungslos die ganze Wahrheit auf. Kaum tummeln sich mehr als ein Dutzend Objekte auf dem Bildschirm, wird automatisch auf Zeitlupe geschaltet: das dramatische Ruckeln nervt entsetzlich. Die Super-Famicom-Vorteile hat Irem zwar gut genutzt (tolle Musik, knackige Soundeffekte, faszinierende Grafik), doch leider verdirbt die technische Ausführung fast den ganzen Spaß.**

Rein spielerisch gesehen plaziert sich Super R-Type in der Oberklasse. Die innovative Qualität der beiden Spielautomatenvorbilder wird zwar nicht erreicht, aber als Ballerspiel an sich ist das Modul sehr gut gelungen — bis auf einen katastrophalen Patzer: Egal wann Ihr in einem Level das Zeitliche segnet, Ihr werdet grundsätzlich an den Anfang des Levels gesetzt — eine Unverschämtheit.

MARTIN GAKSCH

SUPER R-TYPE
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Irem
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Vier Schwierigkeitsgrade, Continue, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 140 Mark

70 % **GRAFIK**
72 % **MUSIK**
74 % **SOUNDEFFEKTE**
62 % **SPIELSPASS**

Explodiert Euer Raumschiff, müßt Ihr grundsätzlich am Beginn des Levels starten

FRUCHTBAR UND MEHRET EUCH

ACTRAISER

Eines der ersten Module, die es für die japanische Version des Super Famicoms zu kaufen gab, war "Actraiser". Größter Nachteil des Spiels: Sowohl die Anleitung als auch die Bildschirmtexte sind in japanisch. Erfreulicherweise wird Actraiser im Herbst auch in englischer Sprache erscheinen. Unser Testmuster und somit auch die Bildschirmfotos sind zwar noch von der japanischen Fassung, aber spielerisch wird sich an der amerikanischen Version nichts ändern.

In Actraiser müßt Ihr einen ganzen Planeten von der Herrschaft böser Dämonen befreien. Diese haben sich die sechs Kontinente, in die sich der Planet aufteilt, unter den Nagel gerissen und alle Einwohner abgemurkst. Eure Aufgabe: Die Finsterlinge erledigen und den Planeten wieder bevölkern. Um auf einen Kontinent wieder Einwohner anzusiedeln, müßt Ihr allerdings erst zwei Bösewichter umhauen.

Beim Start des Spiels befindet Ihr Euch an Bord eines fliegenden Tempels, mit dem Ihr die einzelnen Kontinente erreicht. In einem Menü könnt Ihr verschiedene Aktionen aussuchen. Per Druck von Feuerknopf B auf das Schwertsymbol und anschließend auf ein schildförmiges Icon startet eine Actionsequenz, an deren Ende der erste Obermotz der Region wartet. In den Actionstufen, die horizontal und vertikal scrollen, steuert Ihr einen wackeren Ritter, der hüpfen, rennen, sich ducken und mit dem Säbel zuhauen kann. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr Euch zum Ende des Levels prügeln. Neben zahlreichen Angreifern findet Ihr in den einzelnen Levels besondere Behälter, die Extras enthalten. Da gibt es beispielsweise Äpfel, die verbrauchte Lebensenergie wieder zurückbringen und ein Superschwert, das besonders viel Schaden anrichtet.

Habt Ihr den Obermotz der Region erledigt, geht es in dem "Popoulus"-ähnlichen Besiedelungsmodus weiter. Hier seht Ihr das gerade befreite Gelände aus der Vogelperspektive. Hier steuert Ihr keinen harten Krieger, sondern ein sanftes Engelchen. Eure Bevölkerung startet mit einem Adam und Eva-Pärchen, das sich in einem kleinen Tempel eingenistet hat. Um Euren Einwohnern ein wenig auf die Sprünge zu helfen, müssen Straßen gebaut und Monstergeneratoren, die sich noch im Lande befinden, vernichtet werden. Per Druck auf Knopf "B" des Joypads erscheint ein umfangreiches Menü mit kleinen Icons. Beim zweiten Icon (dem kleinen Männchen) taucht ein gelber Pfeil auf, wenn Ihr es aktiviert. Mit diesem könnt Ihr ein Quadrat über das Land verschieben. Überall, wo das Quadrat gewesen ist, tauchen nach kurzer Zeit Straßen auf. Läuft die Sanduhr ab, die oben am Bildschirmrand angezeigt wird, verlassen neue Einwohner den Starttempel und lassen sich am Rande der Straßen nieder.

Übrigens befindet sich in dem Modul eine Batterie, so daß ein Spielstand gespeichert werden kann. Wer statt dem Besiedelungsmodus nur auf beinharte Action steht, kann zusätzlich per "Select"-Taste (dreimal drücken) einen Action-Pur-Modus einschalten.



In dem Menü wird ein passendes Unwetter ausgesucht



Der Überblick aus der Vogelperspektive



Ein Obermotz harrt am Ende eines jeden Actionlevels



Diese Monstergeneratoren stören nachhaltig



Die Bewohner dieses Landstrichs sind unzufrieden



Edelgrafik und klassische Musik wird in den Actionstufen geboten

FAZIT Da gibt es doch tatsächlich Zeitgenossen, die "Actraiser" als müde, grafisch unterdurchschnittlich und musikalisch einfallslos bezeichnen. Wer sich (auch bei der japanischen Fassung dieses Edelmoduls) einmal die Mühe macht und weiter spielt als bis zum ersten Kontinent, wird mit grafischen und musikalischen Leckerbissen par excellence verwöhnt. In einigen Levels kann man angesichts der Farbenpracht nur staunend vor dem Monitor sitzen und ungläubig den klassisch angehauchten Klängen lauschen, die dem Soundchip entfleuchen.

Zusätzlich werden den momentan nicht sehr verwöhnten Super-Famicom-Besitzern ausgiebig spielerische Feinheiten geboten. Wer hier nicht mit gehöriger Portion Taktik vorgeht, überlebt weder die Actionsequenzen, noch kommt er bei der Besiedelung weiter. Die ungewöhnliche Mischung aus knallharten Actionsequenzen und dem anspruchsvollen "Bevölkerungsmodus" sorgt für tagelange Spannung.

MICHAEL HENGST



ACTRAISER

SUPER FAMICOM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Enix

TESTVERSION VON: ECS

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Zwei Spielvarianten, Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark



81 % GRAFIK

90 % MUSIK

63 % SOUNDEFFEKTE

86 % SPIELSPASS

OHNE Y's KEIN PREIS

Y's III



Nettes Pseudorollenspiel mit viel Action

Für Super-Famicom-Spieler dürfte die Welt von "Y's" größtenteils neu sein, da die ersten zwei Teile nur auf anderen Konsolen erschienen sind. Nr. 1 und 2 waren Prototypen des japanischen Rollenspiels; nicht so kompliziert wie amerikanische oder europäische Vertreter des Genres und mit ein paar Actioneinlagen gespickt.

Der dritte Teil tut zwar noch immer so, als wäre er ein Rollenspiel, aber nach einer Weile fällt auf, daß von den Rollenspielelementen nur die Fassade geblieben ist. Zu 80 Prozent ist "Y's III" ein Actionspiel in bester Jump-and-Run- und Hau-auf-den-Feind-Tradition. In fünf Welten müssen die Bösen vertrimmt und arme, unterdrückte Menschen gerettet werden. Rollenspieltypisch hat man Erfahrungspunkte, deren Konto pro besiegtem Feind aufgestockt wird. Nach mehreren hundert Punkten wird die Konstitution Eurer Spielfigur besser, und die Schlagkraft erhöht sich. Waffen und Schilde können vom unterwegs gesammelten Geld im Dorf gekauft werden. Dort bekommt auch Tips, magische Ringe und bei Bedarf eine Auffrischung der Lebenskräfte.

FAZIT **Wenn man ein bißchen experimentierfreudig ist und seine kleinen grauen Zellen hier und da mal anstrengt, ist das Japanisch in Y's III kein großes Problem. Nur in den Läden im Dorf muß der Spieler mit japanischen Waffen-, Ring- und Schildbezeichnungen kämpfen. Alle Status- und Menütexte sind in Englisch.**

Die Grafik ist ganz nett. Die Programmierer konnten das lästige Ruckeln vermeiden, alle Animationen und das Scrolling sind blitzsauber. Alles in allem ein gutes Spiel für Leute, die eigentlich keine Rollenspieler sind, aber Elemente dieses Genres in einer soliden Actionumgebung durchaus schätzen.

JULIAN EGGEBRECHT

Y'S III
SUPER FAMICOM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Tonkin House
TESTVERSION VON: Top 4

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 140 Mark

61 % GRAFIK
71 % MUSIK
38 % SOUNDEFFEKTE
66 % SPIELSPASS

ZIEMLICH LEER HIER

STRIDER



Sieht gut aus, ist aber recht lahm

Strider hat schon in der Spielhalle und auf dem Mega Drive viele Fans gefunden. Jetzt gibt er sich auf dem kleinen 8-Bit-Bruder, dem Master System, die Ehre.

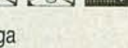
Unser Held ist spezialisiert auf den Einsatz hinter feindlichen Linien. Hierzu stehen ihm aber nicht nur die primitiven Waffen unseres Jahrhunderts zur Verfügung, sondern einiges mehr aus dem High-Tech-Labor: eine tödliche Laserklinge, Robotdrohnen als treue Begleiter und Hilfsmittel, um senkrechte Wände zu erklettern. Zu einer absoluten Kampfmaschine fehlen nur noch die physischen Fähigkeiten. Aber auch für die ist gesorgt: Kaum ein Abgrund ist zu tief, kein Salto zu gewagt und ein einarmiger Klimmzugsalto gehört noch zu Striders leichtesten Übungen. Es erfordert schon einiges an Wachsoldaten und Selbstschußanlagen, um einen so gerüsteten Krieger auszuschalten — aber dafür ist gesorgt.

FAZIT **Das Faszinierende an Strider ist die technische Brillanz: tonnenweise riesige Sprites, Rasanz und Rasse. Hiervon findet ihr nichts in dieser Version; man darf schon froh sein, wenn alle paar Sekunden ein Gegner auftaucht. Kreist dann doch einmal ein imposantes Monster-Sprite dem Helden um die Ohren, geht die Performance jämmerlich in die Knie: es muß etwa eine Sekunde im voraus auf den Feuerknopf gedrückt werden, bevor der Schwerthieb ausgeführt wird.**

Es tut mir leid für die relativ gut aussehende Grafik, aber dieses Spiel scheitert einfach an den Möglichkeiten des Systems. Wenn man eine Ferrarikarosserie um einen Trabimotor bastelt, hat man auch keinen Formel-I-Rennwagen. Von der Spielhalle verwöhnte Strider-Fans werden sich auf den Master System zu Tode schluchzen.

STEPHAN ENGLHART

STRIDER
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega/Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

74 % GRAFIK
67 % MUSIK
41 % SOUNDEFFEKTE
28 % SPIELSPASS

MEGA-LAHM

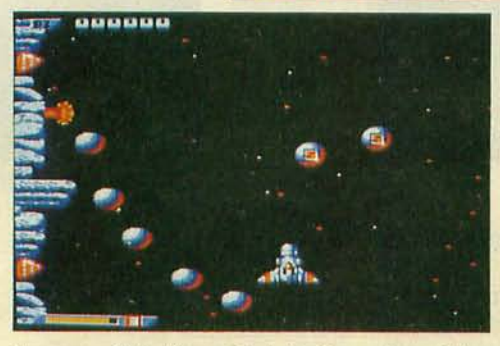
XENON II MEGABLAST

Falls Ihr Euch mit Amiga-, ST- oder MS-DOS-Software ein wenig auskennt, habt Ihr von den Ballerspielen "Xenon" und "Xenon II" der Kultentwickler Bitmap Brother sicher schon gehört. Der zweite Teil, unbescheiden mit "Megablast" untertitelt, war ein 16-Bit-Knüller wie aus dem Bilderbuch: Dutzende von Sprites, riesige Endgegner, spektakuläre Effekte und ein hämmernder Digi-Sondtrack der englischen Band "Bomb the Bass". Ein idealistisches Team hat's nun geschafft, den ältlichen Klassiker nahezu ohne spielerische Abstriche auf Segas 8-Bit-Konsole Master System umzusetzen.

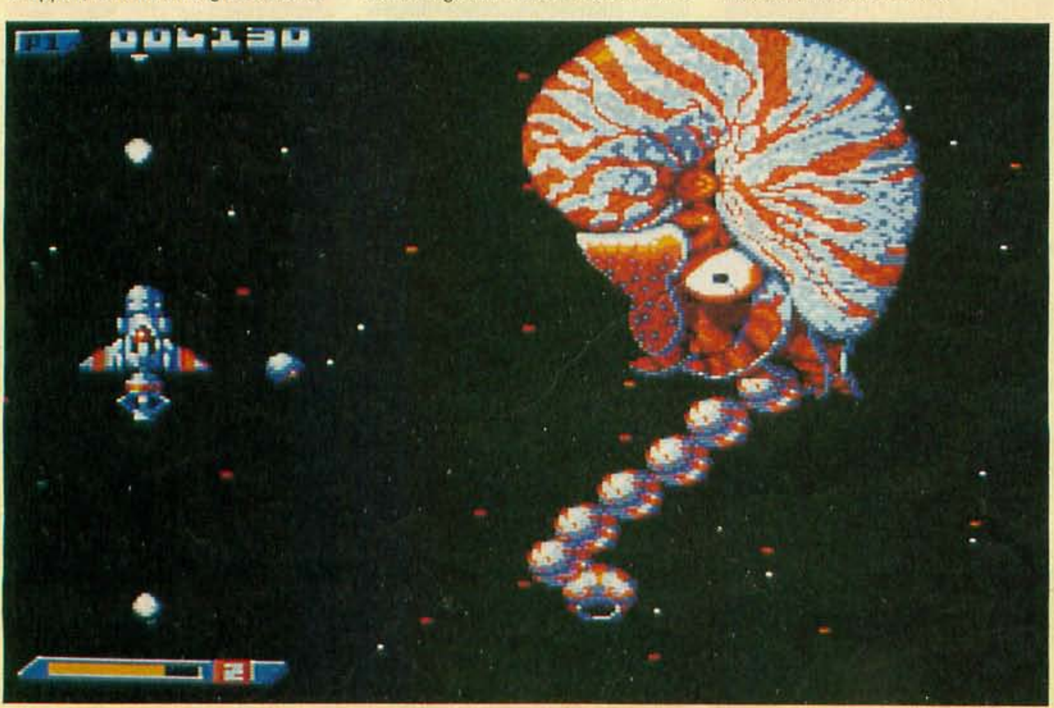
In Xenon II scrollt das Geschehen konstant von oben nach unten und ein wenig nach links und rechts. Ihr steuert als einsamer Weltraumheld ein Raumschiff, das Ihr über die Spieldistanz zum fliegenden Waffenarsenal aufrüsten könnt. Die mannigfaltigen Feinde kommen grundsätzlich in Gruppen; habt Ihr eine ganze Formation vom Bildschirm gefegt, bleibt meist ein Extrabehälter zurück. Dieser verwandelt sich nach einem gut gezielten Schuß in eine Waffe oder ein Speed-Up für mehr Tempo. Von raketenspuckenden Beibooten bis hin zu fetten Laserstrahler gibt's in Xenon II alles, was Krach macht und die Feinde ärgert.

Die Gegner sind im Rahmen dieses Waffenangebots natürlich auch nicht ohne: Neben den oben erwähnten Alien-Schwärmen gibt es auch fest installierte Geschütze, aggressive Pflanzen und die berüchtigten Endgegner. Bei Xenon II sind letztere teilweise wirklich größer als der Bildschirm: Um einige muß man ein paarmal ballernd herumkurven, andere spucken während der Endkämpfe gar kleinere Gegner aus, die dem Obermotz den Helden vom Leibe halten.

Vorsicht Sackgasse: Darauf müßt Ihr gefaßt sein



Die Sprites sehen gut aus, bremsen jedoch das Spieltempo



Nach einem langen Level ist der erste Endgegner erreicht

FAZIT **Die exzellente Grafik hat ihren Preis: Nachdem Imageworks nahezu alle Gegner der in Ballerkreisen umstrittenen Computerversion übernahm, wird "Xenon II" teils so langsam, daß man das Gefühl hat, überhaupt nicht mehr zu ballern. So löblich die Absicht ist, einen Computerspielklassiker auf das Master System zu übertragen, so ungeeignet ist das gewählte Versuchskaninchen; die Rechnung, die bei "Populos" aufging, schlägt mit Xenon II fehl. Läßt man die Vorgeschichte des Spiels außer acht, bietet Xenon II neben der erwähnten Spitzengrafik einen witzigen Soundtrack, beeindrukkende Endgegner und ausreichend Extrawaffen. Master-System-Besitzer, die nach einem guten Ballerspiel lechzen, können also zugreifen. Zudem sich das Geschwindigkeitsproblem etwas in den Griff bekommen läßt, wenn man auf die Musik verzichtet.** ***WINNIE FORSTER***

XENON II
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Imageworks
TESTVERSION VON: Imageworks

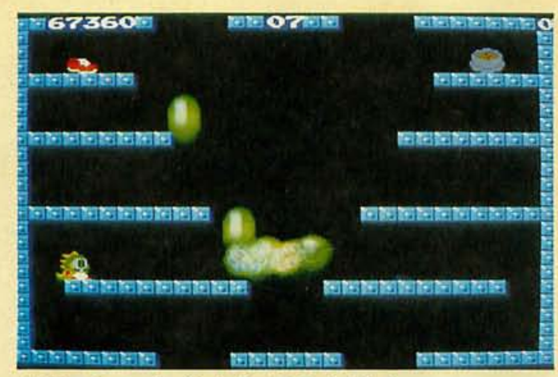
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

78 % **GRAFIK**
71 % **MUSIK**
53 % **SOUNDEFFEKTE**
57 % **SPIELSPASS**

BABYDRACHEN BOBBELN GERN

BUBBLE BOBBLE



Spät, aber gründlich: Sega-Gebobbel

Altbekannt und vielfach bewährt ist die Geschichte vom kleinen Drachen, der den Bösewichten das Leben mit Springen und Seifenblasenspucken schwermacht. In 99 Levels geht unser herziger Held beim Geschicklichkeitsklassiker "Bubble Bobble" auf Monsterjagd.

In den magischen Seifenblasen des kleinen Drachen verfangen sich die Höhlenbewohner und schweben hilflos umher. Werden die Seifenblasenfallen zum Platzen gebracht, verwandeln sich die Unholde in Südseefrüchte, die Punkte bringen. Zu länge dürft ihr die gefangenen Monster nicht schmoren lassen, sonst befreien sie sich und sind sauer auf Euch. Mit dieser Methode oder einem der zahlreichen monsterfeindlichen Extras müßt ihr alle Stufen von gemeinem Getier befreien, um weiterzukommen.

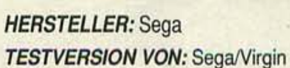
Natürlich dürft Ihr auch zu zweit gleichzeitig in der Monsterhöhle Furcht und Verderben säen. Mit dem Paßwort- und Continue-System habt ihr die Möglichkeit, an jeder beliebigen Stelle weiterzuspielen.

FAZIT **Auf den ersten Blick findet man kaum einen Unterschied zwischen der Spielhallen- und der Master-System-Version. Erst beim Spielen macht sich die etwas geringere Geschwindigkeit bemerkbar, was aber nicht sonderlich stört. Das bekannte Flackerproblem tritt erst auf, wenn wirklich viele Sprites am Bildschirm sind; besonders wenn Ihr das Extra zum schneller bobbeln habt, verwandelt sich der Bildschirm sehr schnell in ein Ruckel-Zuckel-Szenarium übelster Sorte. Da hilft nur eines: freiwillig weniger bobbeln.**

Abgesehen von diesen technischen Problemen ist diese Umsetzung hervorragend gelungen. Die Steuerung ist gut abgestimmt und für Master-System-Verhältnisse spielt sich das Modul erfrischend flott.

STEPHAN ENGLHART

BUBBLE BOBBLE
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega/Virgin

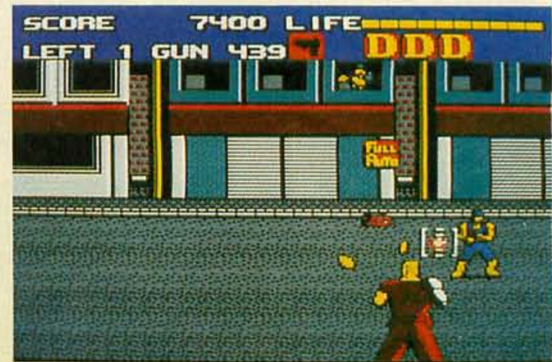
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

64 % **GRAFIK**
65 % **MUSIK**
52 % **SOUNDEFFEKTE**
68 % **SPIELSPASS**

BALLEREI BANAL

DYNAMITE DUKE



Ist das Faß getroffen, schwebt Bonusmunition an

Ein neuer Psychopath, der die Welt vernichten will; wieder eine tapferer Held, der uns alle errettet. Der Gute ist Dynamite Duke, der Mann mit der bionischen Rechten. Der Böse ist Dr. Ashe, der eine Mutantenarmee züchtet. Die Karten sind gemischt, die Rollen verteilt, das Spiel kann beginnen.

Der Held wird ausgesandt, um den Stützpunkt des verrückten Wissenschaftlers in Schutt und Asche zu legen sowie ganz nebenbei alle Unter- und Oberbösewichte im Nahkampf zu plätten. Der Bildschirm scrollt von links nach rechts. Ihr könnt Mr. Duke, der sich immer am unteren Bildschirmrand aufhält, mit dem Steuerkreuz nach links und rechts bewegen und mit Feuerknopf 1 seine Waffe abfeuern. Wenn Ihr Knopf 1 gedrückt haltet, könnt Ihr das Zielkreuz seiner Knarre unabhängig von ihm bewegen. Durch Gedrückthalten von Feuerknopf 2 wird Energie für einen Rundschlag mit Dukes bionischem Arm gesammelt, der alles trifft, was auf dem Bildschirm zu sehen ist. Durch Abschießen von Fässern und ähnlichen Gegenständen kann er an Bonusgegenstände kommen.

FAZIT **Jetzt wird mir langsam klar, wie Sega seine Spiele für das Master System entwirft: Zuerst nehme man alle alten Spiele, die man programmiert hat, werfe alles in einen Topf, koche das Ganze kurz auf und filtriere den Bodensatz ab. Wie sich jeder denken kann, ist dieses Filtrat alles andere als originell: die bekannten Flacker-Sprite-Routinen, ein gemächliches Scrolling, ein paar mürbe Obergegner und eine Standardstory. Auch wenn sich in den fünf Levels wenig Abwechslung findet, tröstet die ganz gute Spielbarkeit über einige Mängel hinweg. Die Steuerung ist brauchbar, das ständige Ausweichen und Ballern fordert Action-Fans einiges ab.**

STEPHAN ENGLHART

DYNAMITE DUKE
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega/Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Drei Schwierigkeitsgrade, Continue, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

62 % **GRAFIK**
24 % **MUSIK**
40 % **SOUNDEFFEKTE**
55 % **SPIELSPASS**

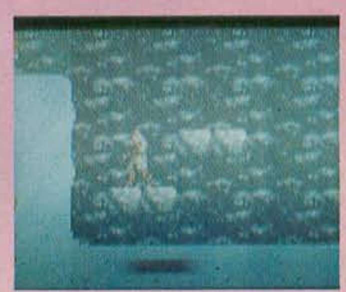
DO IT AGAIN, SHINOBI

THE GAME GEAR SHINOBI

Bevor Sonic das erstemal den Bildschirm betrat, war Shinobi der uneingeschränkte Herrscher über Segas Sprite-Reich: Der vermummte Unholdeschreck galt sowohl auf dem Master System als auch auf dem Mega Drive als Garant für wilde Shuriken-Gefechte und haarsträubende Plattformhüpferei. Vor einem halben Jahr bestritt dieser Edel-Ninja mit "Shadow Dancer" sein bereits viertes und bislang letztes Gefecht. Mit dem offiziellen Erscheinen des Sega-Handhelds Game Gear ist solch ein Erfolgstyp natürlich wieder gefragt: Auch auf dem Game Gear wird vornehmlich gehüpft, ausgewichen und geprügelt, während das Spielfeld in alle Richtungen scrollt.

Die bewährten Shurikens sind unserem Helden jedoch scheinbar inzwischen ausgegangen. Erst wenn der Shinobi einen der vier ersten Levels (lauschiges Tal und überfüllter Highway, Wald und Hafen) im Nahkampf von Feinden (die üblichen: Kampfsportler, Schützen und Endgegner) gesäubert hat, bekommt er Verstärkung: Den vier ersten Obermotzen kann der Spieler je einen gefangenen Shinobi-Kollegen entringen.

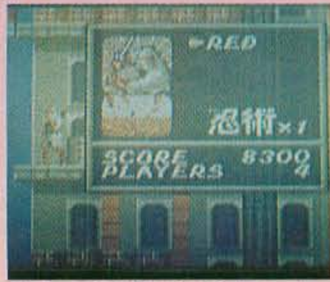
Zu fünft macht das Unholdeplätten gleich doppelt soviel Spaß: Je nach benötigter Waffe wird zwischen den einzelnen Shinobis hin- und hergeschaltet. Einer bombt die Gegner im wahrsten Sinne des Wortes von den Plattformen, der andere schwingt den Enterhaken. Sammelt Ihr darüber hinaus die herumliegenden Extras, müßte auch der finale und nicht anwählbare Level "Neo Geo" zu schaffen sein.



Knifflig: Der Wasserlevel mit plötzlich auftauchenden Feinden



Shinobi mal fünf: Eure Kumpane wollen befreit werden



So pausiert Ihr das Spiel und wählt Euren Shinobi



Außer "Neo Geo" sind alle Level anwählbar



Extras gibt's in GG-Shinobi zuhauf

FAZIT **Auf dem Game Gear muß der Shinobi sein bisher schwerstes Abenteuer durchstehen: Wer die Sprünge und Schläge des Kämpfers nicht präzise unter Kontrolle hat, wird schnell das Handheld werfen. Shinobi-Profis werden die Sprung-und-Prügel-Mixtur jedoch lieben. Grafik und Sound sind exzellent gelungen und heben das Modul —zusammen mit dem geschickten Aufbau der Levels — nahezu auf "Super Shinobi"-Niveau.**

Wir dürfen den Entwicklern danken, daß sie nach einigen schwächeren Shinobi-Abenteuern zumindest dessen neuesten Streich bestens durchdacht und ausgetüftelt haben. Besonders erfreulich ist das neue Spielelement des "Fünffach-Shinobis", das für das Fehlen des treuen Albino-Schäferhundes aus Shadow Dancer hinreichend entschädigt. ***WINNIE FORSTER***

GAME GEAR SHINOBI

GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark

81 % **GRAFIK**

72 % **MUSIK**

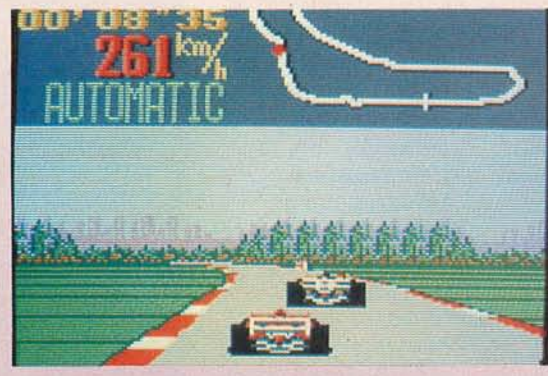
63 % **SOUNDEFFEKTE**

84 % **SPIELSPASS**

VIDEO GAMES CLASSIC

AUS FREUDE AM FAHREN

Super Monaco G. P.



Eure aktuelle Position ist ständig eingeblendet

Jeder Sega-Konsole ihr spezielles "Super Monaco Grand Prix": Die Game-Gear-Version des rasanten Arcadenhits ist spielerisch weder mit der Mega-Drive- noch der Master-System-Adaption gänzlich identisch. Diesmal dürft Ihr auf 16 WM-geprüften Rennstrekken um die Pole Position fahren. Im Gegensatz zum Automatenvorbild richtet sich die Ausstattung des Wagens nach Euren Wünschen. Vor jedem Grand Prix lassen sich kleine Details wie Reifen, Motor, Spoiler und Getriebe (Automatik oder Sieben-Gang-Schaltung) einstellen.

Die Rennstrecke seht Ihr wie gewohnt in flotter 3-D-Grafik auf Euch zukommen. Ihr startet aus der 13. Position und müßt Euch nach vorne fahren. Als Orientierungshilfe ist jederzeit Eure aktuelle Plazierung eingeblendet. Wann die nächste Kurve kommt, könnt Ihr den Schildern am Straßenrand sowie der oben sichtbaren Übersichtskarte entnehmen.

FAZIT **Die Game-Gear-Version spielt sich erstaunlicherweise flotter als die anderen Super-Monaco-Adaptionen. Die 3-D-Grafik ist ruckfrei und vermittelt ein prima Gefühl für die hohe Geschwindigkeit der Formel-1-Flitzer. Manchmal ist mir das Tempo sogar zu hoch, denn der Wagen driftet in den Kurven doch recht schnell ab. Von dieser Kleinigkeit abgesehen, besteht kein Grund zum vorzeitigen Boxenstop. Der Spielablauf ist zwar nicht allzu ausgefuchst (man hätte vielleicht Reifenwechsel, Benzin nachfüllen oder ähnliches einbauen können), doch Spaß macht die Raserei schon. Wer sich von dieser "Wir-beschränken-uns-aufs-Nötigste"-Mentalität nicht abschrecken läßt, der wird den Game-Gear-Motor öfters anwerfen.**

MARTIN GAKSCH

SUPER MONACO GP
GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Strecken-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

71 % **GRAFIK**
58 % **MUSIK**
60 % **SOUNDEFFEKTE**
69 % **SPIELSPASS**

MATTE MONSTER MACHEN MÜDE

DRAGON CRYSTAL



Gegenstände solltet Ihr einsammeln

Alpträume sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Im tiefsten Schlummer radelt man mit seinem Drahtesel ganz gemütlich durch die Straßen, nimmt eine Abkürzung und schwupp, schon befindet Ihr Euch in einer monsterhaltigen Fantasy-Welt. Um heil aus dem Traum rauszukommen, müssen 30 Spielstufen durchwandert werden. Die Aufgabe in jedem Level: Findet den Ausgang zur nächsten Etage. Leider haben die Einwohner etwas dagegen einzuwenden und wollen Euch ans Bildschirmleben. Glücklicherweise findet Ihr unterwegs Waffen und Rüstungsteile. Die Rüstungen schützen Euch (zumindest teilweise) vor den Attacken.

Per Feuerknopfdruck kann ein Statusbildschirm Eures Helden aufgerufen werden. Dieser gibt Auskunft über die eingesammelten Gegenstände, die aktuelle Spielstufe, seine Stärke sowie den Verteidigungswert und den Vorrat an Nahrung und Goldmünzen.

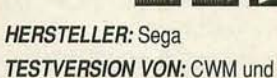
FAZIT **Die Idee von "Dragon Crystal" ist nicht die übelste. Eine gehörige Portion Action mit einem guten Schuß Rollenspiel vermischt, verspricht normalerweise zünftigen Action-Adventure-Spaß. Wuselt unser Rittersmann zu Beginn des Abenteuers noch freudig durch die Gegend, prügelt sich emsig mit Monstern und sackt Gegenstände ein, wird das Spiel wegen mangelnder Abwechslung spätestens ab Level 10 öde. Grafisch wird man ebenfalls nicht vom Hocker gerissen: Ziemlich einfallslose Pixelkolonien und dürftige Hintergrundbilder sind kein besonderer Augenschmaus. Das Bedürfnis, das Modul erneut in das Game Gear zu schieben, ist extrem gering, wenn Ihr erstmal alle Levels absolviert habt (und das geht ziemlich schnell).**

MICHAEL HENGST

DRAGON CRYSTAL
GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex



ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

63 % **GRAFIK**
47 % **MUSIK**
41 % **SOUNDEFFEKTE**
53 % **SPIELSPASS**

LUSTIG IST DAS MONSTERMEUCHELN

SHINING IN THE DARKNESS

Rollenspiele in Modulform sind groß im Kommen — trudelten doch allein für diese Ausgabe der *Video Games* drei satte Rollenspiele für das Mega Drive ein. Die Hintergrundgeschichte von "Shining in the Darkness" ist ein Aufguß bewährter Fantasy-Szenarios: Ein düsterer Geselle hat die Tochter des Landeskönigs gemopst und hält die holde Maid in einem dunklen Keller gefangen. Papa König ist verzweifelt, die stattlichen Ritter schlottern vor Angst und nur ein zünftiger Held kann helfend eingreifen. Die Wahl des Retters in der Not fällt auf einen Ritter-Azubi, in dessen Rolle Ihr schlüpft. Die Aufgabe klingt simpel: Rettet die Prinzessin und versemmelt den Bösewicht. Leider haben die Programmierer von Shining in the Darkness vor das Happy-End ein paar Fiesheiten gesetzt. Denn der Bösewicht hat es sich in einem riesigen Labyrinth gemütlich gemacht.

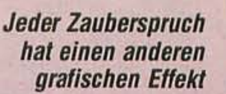
Ihr startet Euer Abenteuer noch allein im Königsschloß, in dem Euch der geplagte Vater nebst Hofstaat den Rettungsauftrag erteilt sowie erste Hinweise gibt. Sind alle Anfangsfragen geklärt, verlaßt Ihr auf Knopfdruck das Schloß.

Eine Übersichtskarte des Landes wird nun eingeblendet. Drei markante Punkte sind auf der Karte zu sehen: Das Schloß, ein Dorf und das Labyrinth. Mit dem Steuerkreuz wird Euer Zielort markiert — ein Knopfdruck und Ihr seid da. Die Ansicht des Dorfes wird brav gescrollt, so daß Ihr alle Bereiche untersuchen könnt. Im Dorf gibt es verschiedene Läden, einen Tempel und eine Kneipe. In den Geschäften gibt es dicke Rüstungen, scharfe Waffen und Heiltränke für unterwegs. In dem Tempel könnt Ihr dank Batterie drei Spielstände speichern. Die Kneipe dient nicht nur als Rasthof, sondern die anwesenden Einwohner verraten Euch den einen oder anderen Tip.

Gesteuert wird Euer Held durch ein Icon-System. Am unteren Bildrand befinden sich vier kleine Bildchen. Je nach Spielsituation verändern sich diese Icons. Steht Ihr beispielsweise vor einem Geschäft, taucht ein Tür-Icon auf. Aktiviert Ihr dieses, könnt Ihr den gewünschten Laden betreten. Wollt Ihr etwas kaufen, reicht wieder ein Klicken auf das nun neu aufgetauchte Kaufbildchen. Jetzt zeigt der Händler Euch seine Waren nebst Preisen.

Nachdem Ihr Euch im Dorf umgeschaut und mit den notwendigsten Gegenständen (beim Start ein besseres Küchenmesser und eine Minirüstung) ausgestattet habt, erhaltet Ihr nach einem weiteren Besuch beim König die Erlaubnis, das Labyrinth zu betreten. Die Gänge des Dungeons sind wieder in 3D zu sehen. Bewegt Ihr Euch vorwärts oder dreht Ihr Euch, werden die Dungeon-Wände flüssig gescrollt. Kommt es zu einem Kampf, stehen Euch neue Icons zur Verfügung. Wahlweise könnt Ihr die Flucht ergreifen, das Monster mit roher Gewalt vertrimmen, oder einen Gegenstand benutzen. Zaubersprüche werden wiederum über Icons ausgelöst. Aktiviert Ihr das "Zaubern"-Bild, erscheint eine Liste mit den magischen Formeln, die der entsprechenden Spielfigur zur Verfügung stehen (je höher die Erfahrungsstufe, desto mehr Zauberformeln). Ein Knopfdruck, und der Zauberspruch wird ausgelöst. Es gibt neben zahlreichen Kampfsprüchen auch Heilzauber und ein paar Spezialsprüche. So gibt es z.B. eine Magie, die Euch einen kleinen Abschnitt des Labyrinths aus der Vogelperspektive zeigt — ein "echtes" Automapping, bei dem eine Karte permanent mitgezeichnet wird, gibt es allerdings nicht. Ein weiterer Zauber dient zum Identifizieren von Gegenständen. Eine weitere Besonderheit: Viele der magischen Sprüche sind in der Stärke dosierbar.




Jeder Zauberspruch hat einen anderen grafischen Effekt



Ein besonders harter Gegner ist die Riesenkrabbe


Auf der Landkarte sind Schloß, Dorf und Labyrinth eingezeichnet



Der König macht sich Sorgen um das arme Töchterlein



In der Kneipe könnt Ihr Euch ausruhen, oder Hinweise erfahren



FAZIT Für mich ist dieses Modul eine Rollenspielperle erster Güteklasse. Zwar spielt sich fast alles "nur" in einem gigantischen Solo-Labyrinth ab und die Monsterhorden tauchen zufällig und nervender Weise recht häufig auf, aber von der spielerischen extrem dichten Atmosphäre ist dieses Mustermodul momentan nicht zu schlagen. Dagegen verblassen sogar einige hochkarätige Computerrollenspiele. Allein schon die Grafik und die Musik sorgen für staunende "Ahs!" und "Ohs!". Dutzende farbenprächtiger Monster, unterschiedliche Dungeon-Grafiken, grafisch anspruchsvolle Zaubersprüche und fetzige Bildergags werden durch herrliche und ohrwurmartige Musikstücke untermalt. Glücklicherweise bleibt die spielerische Qualität bei solch geballter Technik-Power nicht auf der Strecke. Ausgiebige Monstermetzeleien, die nicht nur stumpfes Draufhauen, sondern auch einen Hauch Taktik ("Welchen Zauberspruch nehme ich jetzt?") benötigen, wechseln sich mit gehaltvollen, wenn auch nicht zu schweren Puzzles ab (Warum ist ein Laden in der Stadt geschlossen — und wer ist der versteinerte Bursche im Dungeon?). Beinharte Rollenspielexperten werden sicherlich die eine odere andere Feinheit à la "Might & Magic" (mehr Charaktere, eine abwechlungsreichere Oberwelt, strategiebetonterer Kampf) vermissen, aber das wird durch das edle Outfit, dicke wieder wettgemacht.

MICHAEL HENGST

FAZIT Das erste Rollenspiel, das im Dunkeln leuchtet? Nicht ganz, aber immerhin ist Shining in the Darkness ein weiterer Lichtblick für Rollenspiel-freudige Mega-Drive-Besitzer. Spielerisch bietet Segas neuer 8-Megabit-Knaller wenig Neues. Man päppelt *seine* Spielfigur durch Monsterverhauen auf, kauft bessere Ausrüstung, trifft auf neue Unholde und so weiter, und so fort. Daß man fast bei jedem dritten Schritt über einen Gegner stolpert, kann etwas nerven: Beim fünfzigsten Vertrimmen eines "Slimy Ooze" stellen sich minimale Ermüdungserscheinungen ein.

Die hübsche Story, die sehr leichte Bedienung und diverse Finessen bei Grafik und Sound veredeln die grundsolide Fantasy-Klopperei. Das Modul ist trotz seines Umfangs auch für Rollenspiel-Einsteiger geeignet, die aber ohne gute Englischkenntnisse aufgeschmissen sind.

HEINRICH LENHARDT

SHINING IN THE DARKNESS

MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega/Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 150 Mark

83 % GRAFIK
78 % MUSIK
74 % SOUNDEFFEKTE
85 % SPIELSPASS





Übersichtlich: der Statusbildschirm der Party



In solchen Schatzkisten verbergen sich nicht nur Gegenstände



Einkaufen leichtgemacht: In den Läden sind alle Gegenstände zu sehen.

DOPPELTE PORTION

MIGHT & MAGIC

Das Fantasy-Land Cron steckt in argen Schwierigkeiten. Ging's hier bislang so friedlich zu, daß sich des abends Fuchs und Hase gute Nacht sagten, hat die lauschige Idylle nun ein Ende. Die einzigen, die sich hier noch eine gute Nacht wünschen, sind die Monsterhorden, die als freundlichen Abendgruß die Bewohner Crons vermöbeln. Die geplagten Einwohner des Landes schlottern vor Angst und benötigen dringend Hilfe gegen die immer häufigeren Monsterattacken.

Hier kommt Ihr in dem Rollenspiel "Might & Magic – Gates to another World" zum Zuge. Eine Heldentruppe muß von Euch zusammengestellt werden, die den Monstern in Crom ordentlich die Leviten liest. Sechs der insgesamt acht Figuren, die in Eure Party passen, könnt Ihr selbst erschaffen. Die beiden Freiplätze Gruppe können später durch Charaktere aufgefüllt werden, die Euch über den Weg laufen. Eure Spielfiguren haben die Wahl zwischen fünf Rassen (Mensch, Elf, Zwerg, Halb-Ork und Gnom) sowie acht Berufen (vom Ritter bis zum Magier). Habt Ihr Eure Mannen (oder Frauen) beisammen, startet das Abenteuer in einer der fünf großen Städte des Landes.

Eure Umgebung wird in den Städten, den über 30 Labyrinthen sowie bei Reisen übers Land in einem 3-D-Fenster gezeigt. Stolpert Ihr über eine Monsterhorde, wird die feindliche Gruppe gezeigt. Zusätzlich erscheint eine Liste, in der die Anzahl der Gegner steht. Per Feuerknopfdruck wählt Ihr Eure Kampftaktik aus. Die Optionen variieren vom stumpfen Drauflosprügeln (getroffen wird dann das erste Monster in der Gruppe), übers gezielte Vermöbeln bestimmter Monster bis hin zum Einsatz eines Zauberspruchs oder der Flucht. Ist die Schlacht siegreich verlaufen, gibt's Erfahrungspunkte und Gold. Oftmals hinterlassen die Monster eine fette Schatztruhe, in denen oft Goldmünzen und Gegenstände stecken.

Mit dem sauer erkämpften Geld könnt Ihr in den Städten auf ausgedehnte Einkaufstouren gehen. Da gibt es die obligatorischen Waffenschmieden, die Rüstungen und scharfe Schwerter verscherbeln, Kneipen, in denen Ihr Euren Nahrungsvorrat aufstocken könnt und eine ganze Reihe Spezialgeschäfte. In diesen Läden dürft Ihr bestimmte Sonderfähigkeiten (z.B. Stehlen, Waffenkunde, Diplomatie) erwerben. Beispielsweise bietet ein Laden in der ersten Stadt die Kartografierfähigkeit an. Hat einer Eurer Charaktere diese Fähigkeit gekauft, wird auf dem Bildschirm automatisch eine Karte mitgezeichnet. Andere müssen von besonderen Gilden erstanden werden.

Die zahlreichen Texte auf dem Bildschirm sowie das ausführliche Handbuch sind in Englisch. Um den Spielstand schnell und komfortabel zu speichern, wurde dem Modul eine Batterie spendiert.



In den Städten gibt es zahlreiche Geschäfte



Ausführlich ist der detaillierte Charakterbildschirm



Die Dungeons werden wie die Städte in 3 D gezeigt

Eine Schatzkiste ist nach dem Kampf liegengeblieben



Das praktische Automapping erleichtert die Orientierung



Ärger voraus: Eine Monsterhorde stellt sich Euch in den Weg.



FAZIT **Wem von Euch der Name "Might & Magic" bekannt vorkommt, sollte sich nicht wundern. Dieses Mega-Drive-Modul ist die Umsetzung des Computerspiels "Might & Magic II". Bei der neuen Konsolenversion hat Electronic Arts ein glückliches Händchen bewiesen. Die grafische Qualität reicht solchen Bilderorgien wie bei "Shining in the Darkness" zwar nicht das Wasser und der Soundchip des Mega Drive ist ganz schön unterfordert, aber das wird durch die enorme Komplexität wettgemacht. Über 30 Dungeons, rund 200 Monster, 90 Zaubersprüche und 250 verschiedene Gegenstände befriedigen sicherlich den hungrigsten Fantasy-Freund. Einsteiger sollten allerdings um Might & Magic einen größeren Bogen machen. Der Schwierigkeitsgrad des Moduls stellt auch Profis vor leichte Probleme. Zudem solltet Ihr ziemlich fit in Englisch sein. Wen das nicht schreckt, der bekommt mit Might & Magic genügend Rollenspielstoff für die nächsten Monate geboten.** ***MICHAEL HENGST***



MIGHT & MAGIC
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

63 % **GRAFIK**
26 % **MUSIK**
24 % **SOUNDEFFEKTE**
80 % **SPIELSPASS**

BRONZE FÜR DEN DRITTEN TEIL

PHANTASY STAR 3

Aller guten Dinge sind drei: Nach den ersten beiden Teilen der erfolgreichen Rollenspielserie hat die dritte Episode Premiere. Videospielneulinge sollten jetzt nicht ins Grübeln kommen. Wenn Ihr Euch an den ersten Teil nicht erinnern könnt, hat dies seinen Grund. Das Original "Phantasy Star" ist nämlich nur für das Master System erhältlich. Mega-Drive-Besitzer konnten erst mit der Fortsetzung einsteigen.

Am Grundkonzept des Spiels hat man nicht viel geändert. Im wesentlichen kommt es nach wie vor darauf an, mit Leuten zu plaudern und im Kampf gegen die Monster eine gute Figur abzugeben. Natürlich hängt Euer Erfolg zum Großteil davon ab, ob Ihr die Informationen richtig verarbeitet und jeweils die passenden Waffen und Zaubersprüche wählt. Die meisten Utensilien erhaltet Ihr wie gewohnt in den zahlreichen Städten, in denen es von Geschäften nur so wimmelt. Mit dem Geld, das Ihr im Lauf des Spiels ergattert, müßt Ihr Schilder, Rüstungen, Verpflegung, Schwerter und tonnenweise andere Gegenstände kaufen. In den Ortschaften dürft Ihr zudem frische Lebenskraft tanken, den Spielstand speichern (kostet diesmal Geld!) und Euch die Zukunft voraussagen lassen.

Wenn Ihr die sicheren Städte verlaßt, dann erwarten Euch jede Menge taktische Kämpfe mit bissigen Monstern. Trefft Ihr auf ein oder mehrere Unholde, wird die Perspektive gewechselt. Während Oberwelt und Städte aus der Vogelperspektive zu sehen sind, steht Ihr den Schergen des Bösen (genauso wie im Vorgänger) frontal gegenüber. Die Benutzerführung wurde hier allerdings etwas abgewandelt. Statt Texten sollen diesmal kleine Bilder die verschiedenen Aktionen erklären.

Im Laufe des Abenteuers stattet Ihr sieben Welten einen Besuch ab. Da dies ganz schön lange dauert, spielt Ihr Euch durch drei Generationen der Heldentruppe.

FAZIT **Als Fan der beiden ersten Episoden habe ich der Fortsetzung natürlich entgegengefiebert. Leider wurden bei weitem nicht alle meine Hoffnungen erfüllt. Gleich zu Beginn schreckt der scheußliche Zeichensatz ab. Da man alle paar Sekunden mit Informationen eingedeckt wird, wiegt dieser Lapsus ziemlich schwer. O.K, es stimmt, daß dies mit dem eigentlichen Spielablauf nichts zu tun hat, doch mich persönlich stört dieser optische Affront ganz gewaltig.**

Noch eine Verschlimmbesserung gegenüber dem Vorgänger: Die Benutzerführung gefällt mir lange nicht so gut wie früher. Das Icon-System ist zwar ganz nett, doch mit den schnuckligen und übersichtlichen Menüs bin ich wesentlich besser zurechtgekommen. Hat man sich allerdings an das neue System gewöhnt hat, dann ergeben sich keine unüberwindbaren Komplikationen.

Abgesehen von diesen beiden Punkten präsentiert sich Phantasy Star 3 mit gewohnten Stärken. Es gibt viel zu erkunden, jede Menge interessante (und teils bekannte) Gegenstände zu kaufen, hübsche Monster zu vertrimmen und jede Beförderung der Spielfiguren zaubert ein Lächeln auf das Gesicht des Spielers. Wenn mir auch die Story vom zweiten Teil mehr zusagt, so ist sie doch ein mehrmonatiges Abenteuer wert. Rollenspielfans, die das letzte Phantasy-Star-Modul gemocht haben, können sich diese (erneut kampflastige) Episode zulegen. Sie ist zwar nicht besser, aber auch nicht viel schlechter als der Vorgänger. Eine ernsthafte Konkurrenz zu dem Sensationsmodul "Shining in the Darkness" (siehe Test in dieser Ausgabe) stellt es allerdings nicht dar. Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß Phantasy Star 3 ziemlich huschhusch entwickelt wurde. Die Liebe zum Detail, die einen absoluten Hit auszeichnet, ist hier nicht festzustellen. ***MARTIN GAKSCH***



Eine Aufstellung über die Fähigkeiten des Helden Rhys



Die Landkarte wird unkonventionell abgebildet



Rhys darf die Höhle noch nicht betreten



Den Kampfszenen wurde ein neues Outfit verpaßt



Alle fünf Abenteurer auf einen Blick



In den Städten erfährt man jede Menge Informationen



AUF CAESARS SPUREN

CENTURION

Im alten Rom hatte man wenig Probleme, was Nettes in seiner Freizeit anzustellen: Drohte Langeweile am verlängerten Wochenende, griff man zum Schwert und unterjochte kurzerhand ein paar Nachbarvölker. Heutzutage ist es schon bedeutend schwieriger, den Welteroberungsdrang auszutoben. Als friedliche Alternative bleibt für den Mega-Drive-Besitzer "Centurion", um die Herrschaftsgelüste am Bildschirm auszuleben.

Eure Aufgabe ist klar umrissen: Erobert die bekannte mediterrane Welt. Hierzu empfiehlt es sich, zuerst einige angrenzende Völker zu "befrieden". Je mehr Länder Ihr unterwerft, desto höher steigt Euer Ansehen und desto mehr Legionen könnt Ihr befehligen. Mit zunehmender Größe Eures Reiches werden auch politische Fragen wichtig: Wieviel Tribut verlange ich? Soll ich teuere Spiele abhalten, um das Volk bei Laune (also zahlungswillig) zu halten? Ist es nötig, eine Flotte zu bauen?

Herrscht Ebbe in der Staatskasse, habt ihr auch die Möglichkeit, eine Provinz auszuplündern: gut für den Staatsschatz, weniger gut für die Loyalität Eurer Untertanen. Eure Hauptaufgabe bleibt aber das Schlachten schlagen. Bei Landschlachten wird zuerst eine Aufstellung gewählt. Je nach der Anordnung des Gegners könnt ihr eine bestimmte Taktik befehlen. Das eigentliche Kampfgetümmel wird in einer hübschen Animationssequenz dargestellt. Hier könnt Ihr das Geschehen einfrieren, den Status verschiedener Abteilungen überprüfen, je nach Lage neue Befehle geben und danach fortfahren.

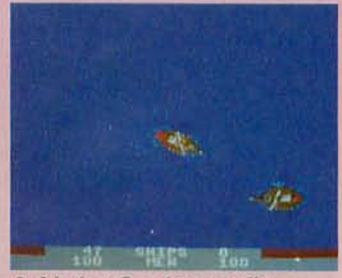
Seeschlachten sind weniger kompliziert, da nur der Kampf der beiden Flaggschiffe simuliert wird. Mittels Joypad können Geschwindigkeit und Fahrtrichtung beeinflußt und griechisches Feuer verschossen werden. Ist das gegnerische Flaggschiff erst einmal im richtigen Winkel gerammt, ist die Seeschlacht schon so gut wie gewonnen.



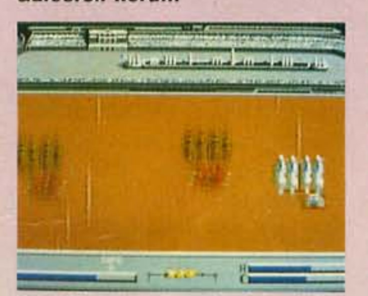
Die Übersichtskarte Eures Imperiums



Es tobt die Schlacht gar fürchterlich



Auf hoher See kurven die Galeeren herum



Das Wagenrennen ist in vollem Gange

FAZIT Dieses Modul bietet einiges an Abwechslung, doch trotzdem bin ich nicht so begeistert. Der eingefleischte Fan von Strategiespielen wird bemäkeln, daß zugunsten von Actionsequenzen auf strategischen Tiefgang, Realitätsnähe und Komplexität verzichtet wurde. Der Haken an auflockernden Spielen im Spiel ist, daß sie nach einer bestimmten Zeit sehr an Reiz verlieren. Obwohl es in den Schlachten zahlreiche Möglichkeiten zur Variation gibt, passiert auf Dauer doch nichts Neues. Außerdem wäre es viel angenehmer gewesen, anstatt des Paßwort-Eintipp-Abspeichersystems dem Modul einen Batteriepuffer zu verpassen.

Genug gemotzt: Die Atmosphäre des alten Roms wurde mit Liebe zum Detail eingefangen, es findet sich immer wieder ein kleiner Gag. Gelungen ist auch die Abstufung der Schwierigkeitsgrade. Auf dem Galeerensklaven-Level gewinnt man so ziemlich mit jeder Schlachtordnung; schon eine Stufe höher wird es wesentlich anspruchsvoller. *STEPHAN ENGLHART*

CENTURION
MEGA DRIVE

SPIELETYP:





HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Sechs Schwierigkeitsgrade, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

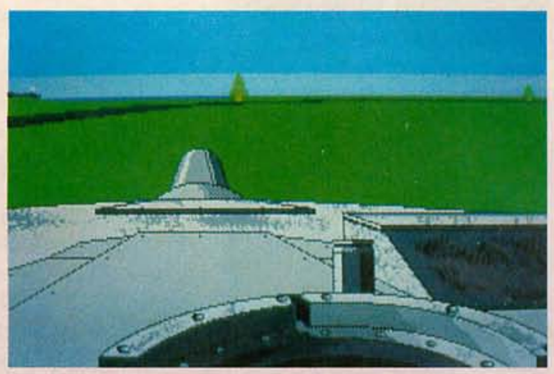
60 % **GRAFIK**
52 % **MUSIK**
63 % **SOUNDEFFEKTE**
59 % **SPIELSPASS**



Die Waffen schweigen: Es darf auch verhandelt werden.

FLURSCHADEN

ABRAMS BATTLE TANK



Der Pixel-Panzer mäht den Rasen

Nicht mehr ganz zeitgemäß ist das Kriegsszenario der Panzersimulation "Abrams Battle Tank". Die NATO prügelt sich, in einem hypothetischen dritten Weltkrieg mit dem (mittlerweile aufgelösten) Warschauer Pakt. Das Schlachtfeld: Deutschland.

Durch acht verschiedene Missionen steuert Ihr auf der NATO-Seite einen schweren Panzer des Typs M1-Abrams. Wahlweise können die acht Aufträge einzeln gespielt oder in einem "Komplettkrieg" nacheinander absolviert werden. Vor dem Start dürft Ihr Euch einen von zwei Schwierigkeitsgraden aussuchen und den Panzer je nach Auftrag individuell bewaffnen. Auf dem Schlachtfeld seht Ihr die Umgebung nebst Gebäuden, Hügeln und Brücken in ausgefüllter 3-D-Grafik.

Gesteuert wird das Stahlungetüm per Joypad und Menüsystem. Auf Feuerknopfdruck erscheint eine Menüzeile mit den verschiedenen Stationen, die in dem Panzer vorhanden sind. Hier könnt Ihr Euch als Fahrer, Kanonier oder Panzerkommandant versuchen.

FAZIT Wer schon immer mal Lust verspürte mit 60 Tonnen Stahl über Nachbars Blumenbeet zu knattern, kann diesem zerstörerischen Treiben gefahrlos mit Abrams Battle Tank nachkommen. Das Fahrgefühl des Schwergewichtes ist dank der zügigen 3-D-Grafik sehr gut. Die Grafik wird auch dann nicht langsamer, wenn sich ein Dutzend Panzer im Blickfeld tummeln — Respekt. Der spielerische Gehalt bietet eher Grund zur Klage. Nur acht Missionen sind trotz des hohen Schwierigkeitsgrads einfach zuwenig. Hätte man sich die Mühe gemacht und zusätzliche Aufträge und eine Batterie in das Modul gequetscht, wäre die Gesamtwertung sicher etwas höher ausgefallen. ***MICHAEL HENGST***

ABRAMS BATTLE TANK
MEGA DRIVE

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Flashpoint

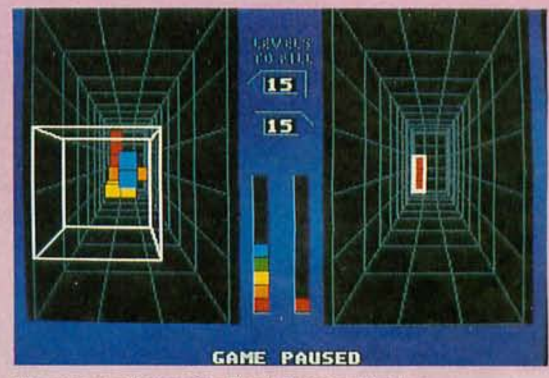
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Zwei Schwierigkeitsgrade, acht Missionen, Missions-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

67 % **GRAFIK**
38 % **MUSIK**
40 % **SOUNDEFFEKTE**
62 % **SPIELSPASS**

IM FREIEN FALL

BLOCKOUT



Figuren sortieren im Zwei-Spieler-Modus

Einige Zeit ist vergangen, seitdem "Tetris" die Videospieler an die Bildschirme gefesselt hat. Auf den Konsolen ist die Begeisterungswelle auch schon wieder am verflachen; fürs Mega Drive — Schande! — ist Tetris andererseits nie erschienen. Aber Trost in Modulform naht mit "Blockout", dem 3-D-Tetris für Anspruchsvolle.

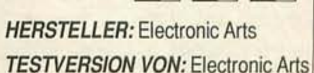
Das Spielfeld ist ein Schacht, in den man von oben hineinsieht. Oben im Schacht erscheint ein aus Vierecken zusammengesetztes Puzzleteil, das mit dem Steuerkreuz bewegt und mit den drei Knöpfen um drei unterschiedliche Achsen rotiert werden kann. Durch Drücken der Starttaste läßt man es sofort nach unten plumpsen. Sobald eine Figur den Grund berührt hat, erscheint eine Neue. Euer Ziel ist es, die einzelnen Elemente so anzuordnen, daß sie den Boden des Schachtes vollständig bedecken. Gelingt das, verschwindet diese Fläche.

Für weitere Abwechslung sorgen die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten: Länge, Breite und Tiefe des Schachtes, Komplexität der Puzzleteile sowie der Start-Level können geändert werden. Im Zwei-Spieler-Modus wird gleichzeitig gegeneinander gespielt. Wer als erster 15 Flächen abgeräumt hat, ist Sieger. Schafft man es, mehrere Ebenen gleichzeitig abzubauen, kommt beim Gegner gemeinerweise eine Schicht hinzu.

FAZIT Wegen der drei Dimensionen nimmt der Schwierigkeitsgrad verglichen mit Tetris erheblich zu. Es dauert einige Zeit, bis man sich im Raum beim Rotieren der Teile orientieren kann. Deswegen spielt sich Blockout auch nicht so locker wie Tetris und hat auch nicht den gleichen spontanen Suchteffekt. Insgesamt ein gutes Spiel, dem einfach ein bißchen Pep fehlt, um mit anderen Puzzlespielen der neuen Generation mitzuhalten. ***STEPHAN ENGLHART***

BLOCKOUT
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  



HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Neun Schwierigkeitsgrade, drei Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

33 % **GRAFIK**
22 % **MUSIK**
17 % **SOUNDEFFEKTE**
75 % **SPIELSPASS**

BIG IN JAPAN

LONG RAISER

Neben den Umsetzungen amerikanischer Rollen- und Strategiespiele gelangen immer mehr der eigenwilligen japanischen Fantasyspiele nach Europa. Diese verfügen im Gegensatz zu Actionspielen meist über japanische Bildschirmtexte. Einige werden übersetzt und finden nach einiger Zeit den Weg in unsere Lande; alle anderen bleiben westlichen Spielern jedoch vorenthalten.

Der Stuttgarter Softwareversand "Top 4", versah einen dieser Problemartikel mit einer deutschen Anleitung und bot in so zum Kauf an: "Long Raiser" versetzt den Spieler in ein Fantasy-Königreich, das von Armeen des Bösen heimgesucht wird. Als heimatloser Prinz erwehrt man sich in 16 Szenarios mächtiger Unholdarmeen und versucht, das väterliche Königreich wieder zu errichten.

Die gesamte Handlung spielt sich auf den Quadraten der 16 Schlachtfelder ab; Ihr bewegt den Prinzen, befreundete Generäle, Zauberer sowie einen ganzen Haufen Kavallerie, Infanterie und Bogenschützen. Danach zieht das Mega Drive die feindlichen Truppen. Ein Szenario ist beendet, wenn ein bestimmtes Ziel (z.B. die Eroberung oder Verteidigung einer Festung) erreicht ist oder wenn alle Feinde vernichtet sind. Stirbt hingegen der Prinz, endet das Spiel.

Zu Beginn des Feldzuges bewegt Ihr nur den Prinzen und einen General. Jedem der beiden Charaktere können maximal acht Einheiten zu je zehn Mann zugeteilt werden. Nach und nach schließen sich weitere Helden der eigenen Armee an. Schützt man ihr Leben, kann man schließlich mit acht Befehlshabern zur finalen Konfrontation schreiten.

Wo Helden sind, sind meist auch Rollenspielelemente nicht weit: Jedes erfolgreich beendete Scharmützel bucht Erfahrungspunkte auf das Konto der jeweiligen Spielfigur. Die so erlangten Levels verbessern den Befehlsradius und die Kampfeigenschaften. Nach dem neunten Level wird der Held befördert und der Spieler darf zwischen zwei verschiedenen Laufbahnen (z.B. Paladin oder Kavalleriegeneral) entscheiden. Beförderte Helden erhalten höhere Kampfwerte und die Möglichkeit, auf neue Truppentypen zurückzugreifen. Helden mit magischen Fähigkeiten dürfen sich über neue Zaubersprüche freuen.

Jeder Held und jeder Trupp kann sich bewegen und mit dem Gegner prügeln. Durch eine Actionsequenz werden dem Spieler die Vor- und Nachteile des jeweiligen Terrains und die Fähigkeiten der Krieger anschaulich demonstriert. Mit der Nähe zum jeweiligen General steigt die Effektivität der Kämpfer. Wagt sich ein Trupp zu weit vor oder wird er vom Haupttroß abgeschnitten, gerät er "Out of Leader". Solche herrenlosen Einheiten sind im Falle eines Zusammenstoßes schnell aufgerieben.

Mittels der "Top 4"-Anleitung weiß man über die Bedeutung aller Menüpunkte Bescheid: So können z. B. dank einer eingebauten Batterie bis zu vier verschiedene Spielstände gespeichert werden.


Die Karte darf man vor Kampfbeginn einsehen



Zwei Armeen haben sich ineinander verkeilt


Auch Mädels kämpfen an der Seite des Guten


Der Prinz, seine Charakterwerte und der Schlachtplan

Sieben Helden warten auf ihre Truppen



Der Spiel-Maßstab kann verändert werden

FAZIT Ein Jammer, daß man als Westeuropäer die fernöstlichen Dialoge, Beschimpfungen und Gnadengesuche der Spielfiguren nicht versteht; das atmosphärische "Long Raiser" wäre ohne diesen lingustischen Haken auch für deutsche Konsolenbesitzer zur epischen Softwaresage geworden. Übersieht man die japanischen Bildschirmtexte und verzichtet auf die Fantasy-Hintergrundgeschichte, bleibt immer noch ein geniales und umfangreiches Strategie- und Taktikspiel japanischer Machart.

Hinter funktionellen Menüs und dezent eingestreutem und zeitsparenden Bedienungsluxus verbirgt sich eine Spielbarkeit, die die gesamte Konkurrenz alt aussehen läßt. Auch Nichtjapaner finden den Einstieg schnell und werden durch den beharrlich ansteigenden Schwierigkeitsgrad und durch viele Überraschungen schnell mit Suchterscheinungen konfrontiert. Tagelange Strategiesitzungen sollten eingeplant werden.

WINNIE FORSTER

LONG RAISER
MEGA DRIVE

SPIELETYP:   

HERSTELLER: NCS
TESTVERSION VON: Top 4

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

67 % GRAFIK
69 % MUSIK
64 % SOUNDEFFEKTE
88 % SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

SCHLAPPER STERNENKRIEG

STAR CONTROL

Optionen und Spielmodi, so weit das Auge reicht

Obwohl die meisten Programme, die von intergalaktichen Feindseligkeiten erzählen, pure Actionspiele mit Obermotz und Extrawaffe sind, geht "Star Control" neue Wege.

Die "Hierarchie" und die "Allianz" liegen miteinander im Clinch. Jeder der beiden Gruppen gehören sieben verschiedene Rassen an. Jede Rasse baut einen unterschiedlichen Raumschifftyp mit jeweils einer individuellen Eigenschaft oder Waffe. Beispiele gefällig? Das Schiff der Syreens kann dem Gegner per Gesang-Fern-Hypnose die Besatzung klauen, und das der Androsynths verwandelt sich auf Befehl in einen zerstörerischen Kometen.

Im "Practice"-Modus kann man die Steuerung der Schiffe üben und Strategien für die richtigen Gefechte festlegen. Bei "Melee" kriegt jede Partei einen kompletten Satz Raumschiffe. Ins Feld geschickt wird aber immer nur eines. Geht das kaputt, schickt man ein weiteres nach. Verlierer ist, wer zuerst keine Schiffe mehr hat.

So richtig los geht es aber erst beim "Full Game". Jetzt treten die Actiongefechte ein wenig in den Hintergrund. Dafür taucht eine 3-D-Sternenkarte auf dem Bildschirm auf. Mit Grundkapital und einer Sternenbasis ausgestattet machen Sie sich auf, den Sternensektor zu erobern. So kann man nicht nur seine Schiffe bewegen, sondern auch Minen erschließen oder Kolonien gründen.

Star Control ist ein Modul für zwei Spieler, bei dem das Mega Drive aber gerne die Rolle eines (oder auch beider) Spielers übernimmt. Der Computergegner bietet drei unterschiedliche Intelligenzstufen, sprich Schwierigkeitsgrade.

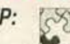


Zoff im Kosmos: Duell der fliegenden Untertassen

FAZIT **Gewiß, das Spiel an sich ist prima und es macht Strategieinteressierten einen Riesenspaß. Aber technisch ist es geradezu eine Frechheit, was sich auf dem Bildschirm tut. In den Actionsequenzen ruckeln und zuckeln kleinstmögliche Sprites über den Bildschirm. Die Programmierer haben einfach die Amiga-Version rübergezogen, ohne das Programm an die überlegene Technik der Konsole anzupassen. Auf keinen Fall sieht man dem Spiel an, daß es mit 12 MBit das bisher größte Modul für das Mega Drive sein soll. Viel wichtiger wäre eine Save-Game- oder Paßwortfunktion gewesen, denn ein "Full Game" kann sich schon mal über mehrere Stunden hinwegziehen. Abseits aller technischer Kritik ist Star Control ein interessantes Modul für Strategiefreunde. Das Spiel ist komplex und ausgefeilt, trotzdem leicht zu lernen und macht auch nach Wochen noch Spaß. Wenn Sie die lahme Technik nicht stört, sollten Sie mal reinschauen.**

BORIS SCHNEIDER

STAR CONTROL
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Ballistic

TESTVERSION VON: Rushware und Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Drei Schwierigkeitsgrade, drei Spielvarianten, 15 Missionen anwählbar

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

35 %
GRAFIK

39 %
MUSIK

65 %
SOUNDEFFEKTE

67 %
SPIELSPASS



Ein genauer Blick auf einen Raumschifftyp

HARTE FÄUSTE, KÜHLE KUFEN

EA HOCKEY

Eishockey, jene herzlich-rauhe Sportart mit den gepolstert dahinschlitternden Spielern und den urwüchsigen Bodychecks, gibt sich auf dem Mega Drive ein Stelldichein. Die erste Simulation dieser rasanten Mannschaftssportart für Segas 16-Bit-Konsole bietet Eisaction für einen oder zwei Spieler. Ihr könnt zusammen in einer Mannschaft spielen, gegeneinander verschiedene Teams steuern und natürlich auch alleine gegen den Computer antreten. Im Modul stecken 22 Nationalmannschaften, die alle bestimmte Stärken in sieben verschiedenen Kategorien haben. Durch die fein abgestimmte Wahl der eigenen Mannschaft *und* des gegnerischen Teams läßt sich der Schwierigkeitsgrad so dutzendfach variieren. Ihr könnt auch ein Demospiel beobachten, ein Play-Off-Turnier bestreiten sowie Spielzeit und Regelgenauigkeit einstellen. Wer's realistisch haben will, spielt mit einem strengen Schiedsrichter, der Abseits ahndet und grobe Checks mit Strafbankaufenthalten straft. Habt Ihr Lust auf Sportaction pur, könnt Ihr die Devise "Alles ist erlaubt" umsetzen und nach Herzenslust die gegnerischen Spieler umklopfen.

Beim Spiel wird die Eisfläche schnell in alle Richtungen gescrollt. Ihr steuert automatisch den Feldspieler Eures Teams, der in Scheibenbesitz ist. Hat der Gegner den Puck, könnt Ihr mit dem B-Feuerknopf umschalten und die Kontrolle über den Spieler erlangen, der am nächsten an der Scheibe herumkurvt. Im Angriff könnt Ihr Schlenzer, Schlagschüsse und Pässe in die Richtung loslassen, in die das Joypad gedrückt wird. In der Verteidigung stehen Euch per Feuerknopf mehrere Kniffe zur Verfügung, um den scheibenführenden Spieler zu behindern. Am durchschlagkräftigsten ist ein Body-Check, bei dem Eure Spielfigur mit einem Mordszahn angerauscht kommt und versucht, den Gegner an die Bande zu drücken, als daß er den Puck verliere. Diese urwüchsige Technik wird allerdings am häufigsten mit Strafzeiten bestraft.

Per Druck auf die Starttaste könnt Ihr eine kleine Pause einlegen und Euch eine Match-Statistik sowie eine Wiederholung der letzten zehn Sekunden betrachten. Ähnlich wie bei einem Videorecorder könnt Ihr zwischen schnellem Vor- und Rücklauf sowie Einzelbildschaltung wechseln.

FAZIT "EA Hockey" ist zweifellos die beste Eishockeysimulation, die mir auf einem Computer oder einer Videospielkonsole je untergekommen ist. Der rasante Ablauf des Vorbilds kommt bei dieser Umsetzung hervorragend rüber. Eine Fülle von Torszenen, blitzschnelle Kombinationen und pausenlose Action sind garantiert.

Der Spielverlauf ist hervorragend simuliert. Wie im richtigen Eishockey gibt es z.B. Pfostenschüsse, Eigentore, Strafzeiten und eine Verlängerung nach dem "Sudden Death"-Prinzip (wer das erste Tor schießt, gewinnt).



Ein Bully in Ehren kann niemand verwehren



Informationen für Statistik-Freaks



Spannung im Turniermodus: Erreicht Ihr das Finale?

Ihr könnt sogar den Torwart rausnehmen und durch einen sechsten Feldspieler ersetzen (praktisch, wenn man kurz vor Schluß alles riskieren will).

Gut animierte Spielfiguren, rassiges Tempo und vor allem die fantastische Soundkulisse sorgen für die technischen Highlights. So gute, atmosphärische Digi-Soundeffekte hat man bei einem Sportspiel noch nicht gehört. Krachig wummert's aus dem Lautsprecher, wenn der Puck an die Bande gedonnert wird. Das Publikum geht voll mit, wird bei ruhigen Phasen leise und gröhlt bei rassigen Angriffen begeistert mit. Wird ein Spieler unsanft aufs Eis genietet, bekommt man auch mal ein paar energische Buhrufe zu hören.

EA Hockey ist ein absolutes Muß, wenn man schnelle Sportspiele schätzt. Für Eishockeyenthusiasten kann es Grund genug sein, sich ein Mega Drive zu kaufen. ***HEINRICH LENHARDT***



Die wichtigsten Einstellungen können verändert werden



Die Eingabe des Turnier-Paßworts



Die atemberaubende Torszene wird in der Wiederholung studiert

EA HOCKEY
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 22 Computerteams, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

72 % **GRAFIK**

47 % **MUSIK**

83 % **SOUNDEFFEKTE**

90 % **SPIELSPASS**





DIE EHRE DER BONANZAS

BONANZA BROS.



Am meisten Spaß machen die Diebeszüge zu zweit

Die Gebrüder Bonanza sind fleißige Diebe: Jeden Abend starten sie einen neuen Raubzug, den Sack für die Beute siegessicher über die Schulter geworfen. Leider stellen sich diese "Bonanza Bros." meistens recht dämlich an. Doch Ihr könnt zusammen mit einem Freund die Ganovenehre der Bonanzas retten. Bei zehn Diebeszügen steuert Ihr sie an Fallen und Wachen vorbei, rafft die feinen Sachen ein und müßt innerhalb eines Zeitlimits über das Dach entkommen.

Bei diesem witzigen Geschicklichkeitsspiel mit Comicgrafik könnt Ihr auch alleine auf die Beutepirsch gehen. Gesellt sich ein zweiter Spieler hinzu, steigert sich die Motivation deutlich. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt, in denen je ein Spieler das Geschehen rund um "seinen" Ganoven sieht. Ihr könnt so voneinander unabhängig herumspazieren, Euch das Leben schwermachen (gegenseitiges Wegschnappen der Beute) oder kooperieren (der eine lenkt die Wache ab, der andere knockt sie von hinten aus). Mit einem Feuerknopf ballert Ihr eine Salve Betäubungsmunition los, die einen Wächter für ein paar Sekunden lang flachlegt. Außerdem können die Bonanzas gut springen, um Hindernisse zu umgehen.

FAZIT Die Bonanza-Brüder gehören zu den coolsten Sprites, die je bei einem Mega-Drive-Spiel über die Mattscheibe gezuckelt sind. Die wenig detailreiche, aber witzige Grafik paßt gut zum Slapstick-Charakter des Spiels. Auch Idee und Ablauf haben Pfiff. Im Zwei-Spieler-Modus gehört Bonanza Bros. zu den witzigsten Titeln der letzten Zeit; alleine fehlen etwas die Überraschungsmomente, für die ein arglistiger Mitspieler sorgen kann. Trotz zehn Levels hält sich der Umfang in Grenzen, da die Gebäude nicht groß sind: Wer die Continues ausnutzt, ist schnell durch. Dem Schönheitsfehler zum Trotz ein vergnügliches Spielchen. *HEINRICH LENHARDT*

BONANZA BROS.
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Drei Schwierigkeitsgrade, Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 120 Mark

67 % GRAFIK
68 % MUSIK
64 % SOUNDEFFEKTE
66 % SPIELSPASS

ALLE VÖGLEIN SIND SCHON DA

FLICKY



Aktiver Umweltschutz: Rettet die Vogelbrut

Habt Ihr von bierernsten Strategieschlachten, finsteren Rollenspielen und blutrünstigen Actionspektakeln die Nase voll? Dann werdet Ihr "Flicky" schnurstracks ins Herz schließen. Flicky ist ein forsches Federvieh, das sich entschieden für die Erhaltung seiner Art engagiert. Level für Level flitzt der Vogel durch die Gegend, pickt Artgenossen auf und führt sie zum sicheren Ausgang. Das Ganze hört sich nach eitel, Wonne, Sonnenschein an — wenn sich nicht ein ausgewachsenes Kätzchen in der Nähe herumtreiben würde. Der Störenfried hat leider noch nicht gefrühstückt und sieht schon knusprig gebratene Vöglein vor sich duften.

Es liegt an Euch, ob Flicky seine selbstlose Arbeit erfolgreich absolviert oder als schmackhafte Vorspeise endet. Glücklicherweise liegen auf den Plattformen diverse Gegenstände herum, die Ihr aufnehmen und später wegschleudern könnt. Trifft Flicky damit einen Widersacher, seid Ihr den Unhold kurzfristig los. Nach ein paar Sekunden kehrt er allerdings zurück.

FAZIT Nachdem ich mich vom ersten Schreck erholt hatte ("Was, das ist schon alles?"), verbrachte ich doch einige Zeit mit Flicky und seinen Freunden. Zugegeben, die Grafik hat kaum Master-System-Niveau, der Sound ist nicht der Rede wert, und die kleinen Levels gleichen sich wie ein Vogel dem anderen, aber — es macht einfach Spaß. So unkompliziert der Spielablauf ist, so gerne wage ich ein paar Runden. Immerhin gibt's noch den Bonuslevel, der in regelmäßigen Abständen eingestreut wird. Hartgesottenen Profispielern wird Flicky höchstens ein selbstgefälliges Grinsen entlocken, jüngere Mega-Drive-Besitzer könnten an dem Modul dagegen Gefallen finden. Zumal es preislich deutlich unter dem Durchschnitt angesiedelt ist. *MARTIN GAKSCH*

FLICKY
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Eppi & Matti

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: —

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

49 % GRAFIK
48 % MUSIK
44 % SOUNDEFFEKTE
60 % SPIELSPASS

MICKEY MOUSE FÜR ZUHAUS

Fantasia

Fast wäre Disney-Held Mickey Mouse über den gewaltigen "Sonic"-Rummel als Mega-Drive-Held in Vergessenheit geraten. Dabei hinterließ er nach seinem ersten Abenteuer "Castle of Illusion" bei Spielern und Kritiker gleichermaßen einen prächtigen Eindruck. Warum Sega die Entwicklung des zweiten Teils trotzdem einigen in Mega-Drive-Kreisen unbekannten Programmierern überließ, steht in den Sternen: "Fantasia" entstand bei Infogrames in Frankreich; durch die Zusammenarbeit mit den renommierten Herge-Trickfilmstudios ("Tim und Struppi") haben die Softwarefremdenlegionäre schon einige Erfahrung in Sachen Grafik, Animation und Farbwahl.

Die Handlung hält sich grob an die berühmte Filmvorlage: Mickey träumt von einer Karriere als Meisterzauberer; vier Welten (in insgesamt zwanzig Levels unterteilt) durchquert die Maus quasi im Schlaf und im Gewand des Zauberlehrlings, auf der Suche nach magischen Noten, die sich am Ende des Spiels zu einer grandiosen Symphonie verbinden sollen.



Parallax: Auch im Vordergrund wird gescrollt (und Mickey teils ganz verdeckt)



Wie im Vorgänger scheut Mickey auch in Fantasia nicht das Bad im kühlen Naß

Wie im ersten Teil kann Mickey laufen, hüpfen und eingesammelte Gegenstände auf die Bösewichte werfen. Mittels fliegender Zauberbücher (die sollten flink gesammelt werden) erwirtschaftet Mickey einiges an magischer Energie. Ob Mickey die Hexenkraft dann in einer gewaltigen Ladung auf einmal verpraßt oder sparsam mit der mysteriösen Essenz umgeht, bleibt allein der Laune des Spieler überlassen. Außerdem kann ein Feind auch in Fantasia mittels gut gezieltem Sprung weggezaubert werden.

Wer die Vorlage kennt, weiß nach den ersten Spielminuten, was Mickey erwartet: Die aggressiven Besen fallen schon im ersten Level in Scharen über den Zauberlehrling Mickey her. In späteren Levels muß die tapfere Maus dann auch schwimmend um die gesuchten Noten kämpfen. Abkürzungen und manch Bonusraum (hinter Türen mit sprechendem Griff) wird der Spieler auch in Fantasia wiederfinden — allerdings in weit geringeren Mengen als im ersten Teil.

FAZIT Obwohl Fantasia ein ganz passables Jump'n'Run geworden ist, war die Enttäuschung bei mir (und all meinen Kollegen) groß: Mit dem grandiosen Vorgänger Castle of Illusion hat das Spiel nur noch wenig zu tun. Der erste Level ist grafisch noch sehr ansprechend — auch wenn bereits hier eingesparte Animationsstufen der Maus unangenehm auffallen. Danach werden auch die Hintergründe von Mal zu Mal schwächer. Außerdem nervt der unverschämt hohe Schwierigkeitsgrad. Auch auf "Easy" ist Mickey neuestes Abenteuer gegenüber dem leichtfüßigen Castle of Illusion ein harter Brocken. Nur hartnäckige Mickey-Freunde werden sich die Mühe machen, sich auch den letzten Ton der halbwegs gelungenen Musik zu erspielen.

WINNFRIED FORSTER



Der erste Level ist gleichzeitig der grafisch beste

FANTASIA
MEGA DRIVE

SPIELETYP:



HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega/Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Drei Schwierigkeitsgrade, Continue, Sound-Menü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

64 % GRAFIK
62 % MUSIK
58 % SOUNDEFFEKTE
62 % SPIELSPASS

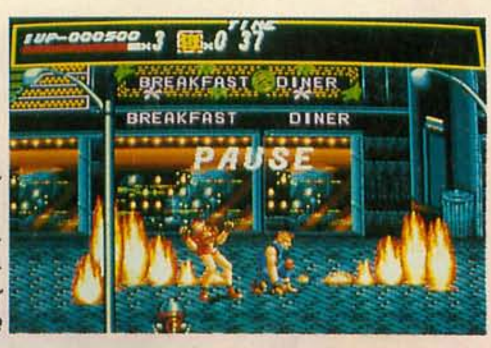
TRIO MIT VIER FÄUSTEN

STREETS OF RAGE

Zwei in den Magen, einer auf die Nase und schon liegt er flach. Zwischenmenschliche Kommunikation dieser symphatischen Art steht im neuesten Prügelspiel von Sega auf der Tagesordnung. "Bare Knuckles" löst gesellschaftliche Probleme auf schlagkräftige Art. Gruppendynamisch, wie die Japaner nun mal sind, darf man auch im Team Punker, Peitschenladys und andere zwielichtige Geschöpfe aufmischen.

Wen Ihr per Joypad vorwärtsprügelt, liegt in Eurer Hand. Zwei grimmige Burschen und ein energisches Mädel stehen zur Wahl. Zuschlagen können alle drei; jeder hat allerdings einen Spezialtritt auf Lager. Ist die Entscheidung gefallen, warten acht Levels auf den oder die Heroen. Neben den schmächtigen Dutzendware-Schurken Marke "Leicht & Bekömmlich" geben sich natürlich auch Edelbösewichte mit dem Prädikat "Kräftig & Würzig" die Ehre.

Um sich nicht ständig auf Hände und Füße verlassen zu müssen, liegen unterwegs Bierflaschen, Messer, Brechstangen und andere Utensilien parat. Kaum wird eine Telefonzelle zertrümmert oder ein Faß entzweit, funkelt Euch schon das Extra an. Doch selbst ohne Hilfen habt Ihr eine ansehnliche Fülle an Schlägen zur Verfügung — inklusive einer Teamvariante. Besonders erbaulich: eine "Smart-Bomb"-ähnliche Waffe, die nur einmal pro Level zur Verfügung steht, verwandelt die Straßen buchstäblich in "Streets of Fire".



Wenn Ihr in der Bredouille steckt, ist die feuerspendende "Smart-Bomb" an der Reihe



Die Nichte von Indiana Jones steht auf der falschen Seite des Gesetzes

FAZIT **Bare Knuckles ist zwar moralisch kein Musterschüler, aber eines der besten Module innerhalb des Prügelgenres. Die Schlagvarianten sind vielfältig (fast schon innovativ), das Feindesheer größtenteils nicht abgedroschen und die Musik fantastisch. Kein Wunder, denn der Komponist der genialen Super-Shinobi-Songs zeichnet auch hier verantwortlich. Lediglich technisch gibt's Grund zum vorsichtigen Meckern. Während des gesamten Spiels ist ein zartes Ruckeln zu erkennen, das allerdings nicht großartig stört.**

Die acht Levels sind grafisch recht unterschiedlich und nicht allzu kurz. Wer auf halbwegs "intelligente" Prügeleien steht, der sollte sich Bare Knuckles besorgen. Dank der Kombination aus ansprechender Optik, Sound in Spielfilmqualität und einem nicht übermäßig zusammengeschusterten Spielablauf könnten sogar Actionfans mit Prügelspielanimositäten an dem Modul Gefallen finden. ***MARTIN GAKSCH***



Wer im Team spielt, muß auch mit zwei Endgegnern rechnen

STREETS OF RAGE
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega/Virgin
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Drei Schwierigkeitsgrade, Continue, High-Score-Liste, Sound-Menü
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

74 % **GRAFIK**
83 % **MUSIK**
67 % **SOUNDEFFEKTE**
76 % **SPIELSPASS**







Ein Baumstamm im Rücken kann nicht entzücken

Die Riege der Spielautomatenumsetzungen für das Lynx wird mit der Karateklopperei "Ninja Gaiden" um ein Exemplar erweitert. Die Programmierer bei Atari haben sich dabei brav an die Arcade-Vorlage gehalten. In fünf horizontal scrollenden Levels geben sich allerhand schlagkräftige Ninjas die Ehre.

Derjenige, der sich ganz allein der asiatischen Übermacht stellt, wird natürlich von Euch befehligt. Ein Feuerknopf läßt ihn elegant in die Höhe schnellen, der andere ist für Eure Verteidigung zuständig. Wird er gedrückt, prügelt der Held entweder mit den Händen auf die Gegner ein oder schlägt mit der gerade aufgesammelten Extrawaffe zu. Die Schurken nähern sich leider nicht im Alleingang, sondern treten meist in Rudeln auf. Ab und zu schiebt sich auch ein etwas schwergewichtigerer Bösewicht ins Bild, der meist den Ausgang zum nächsten Level verteidigt. Am Spielprinzip ändert sich trotz neuer Feinde auch in höheren Levels kaum etwas.

FAZIT **So nahe die Umsetzung an das Automatenvorbild heranreicht, so uninspiriert prügelt man sich von Level zu Level. Die Handlungsmöglichkeiten Eures Helden beschränken sich meist auf primitives Zuschlagen und Springen. Wenn Ihr gerade ein Extra in der Hand haltet, wirkt sich ein Treffer etwas drastischer auf den Gegner aus — spielerische Finessen kommen dabei nicht zum Tragen. Respekt flößt leider nur die Grafik ein, die erfrischend farbenfroh geraten ist und sehr appetitlich aussieht. Sowohl die Hintergrundszenarien als auch manche Feinde (besonders der Dicke mit dem Baumstaum als Argumentationsverstärker) können überzeugen. Fans des Ninja-Kultes werden von Ninja Gaiden halbwegs ordentlich bedient, Otto-Normalspieler sollte das relativ banale Spielprinzip zu denken geben.**

MARTIN GAKSCH

NINJA GAIDEN

LYNX

SPIELETYP:



HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

73 % **GRAFIK**
48 % **MUSIK**
58 % **SOUNDEFFEKTE**
53 % **SPIELSPASS**

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

CHECKERED FLAG

Lange mußten die Lynx-Besitzer auf "ihr" Autorennen warten: jetzt endlich dürfen auch sie via Jopypad am Formel-1-Geschehen teilhaben. 18 Rennstrecken werden von bis zu zehn PS-Boliden bevölkert. Mindestens ein bis maximal sechs Flitzer haben einen menschlichen Piloten, der Rest wird vom Computer gelenkt.

Dank des Lynx-eigenen 3-D-Chips bietet sich die "Ich-sehe-die-Strecke-aus-der-Sicht-des-Fahrers-auf-mich-zukommen"-Perspektive an. Atari hat den Heimvorteil erkannt und ein geradliniges Rennspiel ohne viel Firlefanz entwickelt. Ihr dürft Trainingsrunden drehen, an der Weltmeisterschaft teilnehmen, die Rundenanzahl einstellen (1 bis 50) und die Summe der Mitfahrer festlegen (0 bis 9). Wer will, kann auf ein nervenschonendes Automatikgetriebe zurückgreifen oder mit manueller Vier- bzw. Sieben-Gang-Schaltung den Formel-1-Piloten nacheifern.

Zur Siegerehrung gibt's ein Küßchen vom Blumenmädchen



Hier legt Ihr die ganzen spielentscheidenden Details fest

Auf dem Bildschirm seht Ihr neben der Strecke ständig die aktuelle Plazierung sowie eine Übersichtskarte des Rundkurses eingeblendet. Mittels farbigen Punkten wird angezeigt, wo sich Euer Auto und die der Konkurrenten gerade befinden. Damit Ihr gegen Attacken aus dem Hintergrund gewappnet seid, sind am unteren Bildschirmrand zwei Rückspiegel angebracht.

FAZIT Checkered Flag ist ein klarer Fall für Standardaussage Nummer 13 im Lynx-Test-Kompendium: Alleine kann es nicht gänzlich überzeugen, mit mehreren Personen fährt es auf die Pole Position. Ich kann mir kaum etwas Unterhaltsameres vorstellen, als zu sechst um die Wette zu rasen. Der Spaßkoeffizient nähert sich dabei dem Maximalwert. Dank ständigen Zurufen ("Fahr' mir nicht dauernd in den Kotflügel!") ist es zudem sehr kommunikativ. Atari hat sich zwar aufs Nötigste beschränkt (keine Boxenstops in Sicht), aber das Wesentliche kommt gut rüber. Dank 3-D-Chip ist die Grafik erfreulich flott und fließend. Keine Aussetzer gibt's auch bei der Steuerung. Der Wagen bricht zwar bei hoher Geschwindigkeit in den Kurven aus, mit geschicktem Bremseinlagen kommt man aber gut über die Runden.

Die Parameter, die man einstellen kann, wurden geschickt ausgewählt und bieten ordentlich kreativen Freiraum. Rennsportfans werden sicherlich auch alleine viel Spaß mit dem Modul haben. Hätte Atari noch etwas mehr an den Solospieler gedacht und ein paar taktische Finessen wie Reifenabrieb oder Benzinverbrauch eingebaut, wäre Checkered Flag ein Rennvergnügen der Spitzenklasse.

MARTIN GAKSCH

CHECKERED FLAG

LYNX

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Atari

TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 6

FEATURES: Strecken-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark

70 % **GRAFIK**

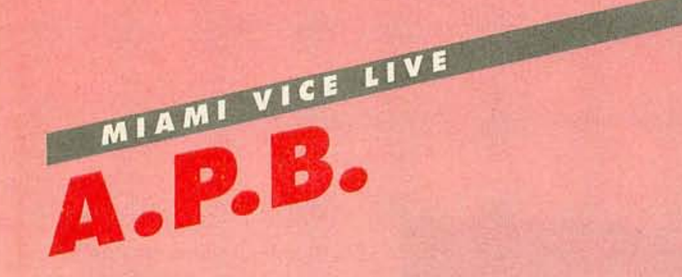
42 % **MUSIK**

60 % **SOUNDEFFEKTE**

74 % **SPIELSPASS**



Wer kein gutes Augenmaß beweist, der kollidiert nur allzu schnell mit einem gegnerischen Flitzer



A.P.B.



Ein Polizist kämpft mit den Problemen des Alltags

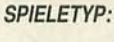
Der Alltag eines Polizisten ist kein Zuckerschlecken. Rabiate Verbrecher sorgen für Knochenbrüche und Schußwunden, arrogante Vorgesetze für den täglichen Anschiß. Unser Held in "A.P.B." (Kurzform für "All Points Bulletin") ist der spielende Beweis. Zu Beginn des Tages bekommt er einen Auftrag zugeteilt. Erledigt er diesen gut, wartet am nächsten Tag ein härterer Fall. Versagt der strebsame Sittenwächter, gibt's eine gesalzene Predigt vom Chef.

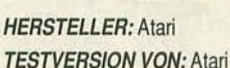
Damit es nicht so weit kommt, setzt Ihr Euch ans Steuer des Polizeiwagens und durchkämmt ein bestimmtes Gebiet, das von Level zu Level größer wird. Das Spielfeld paßt sich Euren Lenkkünsten an und scrollt vogelperspektivisch in alle Richtungen. Je nach Befehl müßt Ihr flüchtige Gauner jagen, bestimmte Gegenstände aufsammeln oder braven Bürgern zu Hilfe eilen. Unterwegs sammelt Ihr zeitspendende Gebäckstücke auf (heißen in den USA "Donuts") und füllt bei Bedarf Benzin nach. Ab und zu erhaltet Ihr vom Revier einen Hinweis, der so manches Leben rettet. Ungewöhnlich für ein Lynx-Spiel sind die vielen Kommentare, die in gut verständlicher Sprachausgabe diverse Spielszenen begleiten.

FAZIT **Kein Wunder, daß schon das Arcade-Original kein Kassenschlager war. Die Idee ist noch ganz nett, die spielerische Umsetzung nur mittelprächtig. Wenn man sich an den witzigen Animations-Einlagen im Comic-Stil sattgesehen und an der hervorragenden Sprachausgabe abgehört hat, ist der Polizeialltag nicht sehr spannend. Man fährt in der Weltgeschichte herum, schickt Verbrecher hinter Gittern, schappt sich nebenbei ein paar Donuts und achtet auf den Benzinvorrat.**

Negativ macht sich zudem das rucklige Scrolling bemerkbar. Es wirkt sich zwar nicht großartig auf den Spielfluß aus, sieht aber unschön aus. *MARTIN GAKSCH*

A.P.B.
LYNX

SPIELETYP:   



HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: —

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

54 % **GRAFIK**
43 % **MUSIK**
78 % **SOUNDEFFEKTE**
52 % **SPIELSPASS**

DER LETZTE COUNTDOWN

FINAL SOLDIER



Hier dürft Ihr Aussehen und Wirkung der zukünftigen Extrawaffen festlegen



Im siebten Level werden die Gegner allmählich unangenehm

Ein kurzer Blick auf die Bildschirmfotos verrät bereits das Wesentliche: "Final Soldier" ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel mit maximaler Sprite-Dichte pro Quadratzentimeter. Eingeweihte erkennen zudem, daß es sich bei "Final Soldier" um den dritten Teil von Hudson Softs viel prämierter Ballerspielserie handelt. "Gunhed" machte den Anfang, später folgte "Super Star Soldier". Final Soldier bildet allem Anschein nach den Abschluß der Trilogie.

Spielerisch hat man sich weitestgehend an das bewährte Konzept gehalten. Tonnenweise Feindformationen werden mit imposanten Extrawaffen kompensiert. Es gibt vier verschiedene Typen (Laser, Flammenwerfer, grüne Kugeln und Standardschüsse), die man mittels Kapselnverzehr aufrüstet. Witzigerweise kann man vor Spielbeginn regeln, wie sich die einzelnen Waffen auf dem Bildschirm entfalten. Soll der Laser als dicker Strahl erscheinen, als viele kleine "Laserchen" Unheil verbreiten oder als zwei Dutzend "Laserbläschen" die Gegner vernaschen? Jede Waffe bietet drei unterschiedliche Variationen — taktisch sehr reizvoll. Dazu gesellen sich Lenkraketen und eindrucksvolle Smart-Bomben. Kollidiert Ihr mit einem Alien, wird Euer Extra geschwächt, bis schließlich das Raumschiff endgültig den Geist aufgibt.

Wie schon bei Super Star Soldier dürft Ihr neben dem normalen Spiel eine Zwei- oder Fünf-Minuten-Mission wagen — mit einem unbekannten Level als Punktelieferant. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl.

FAZIT **Schon als ich die ersten Fotos von Final Soldier sah, wurde mir eines klar: das Modul muß in die Privatsammlung. Zu offensichtlich waren die Ähnlichkeiten zu zwei meiner Ballerspielfavoriten: Gunhed und Super Star Soldier lassen grüßen. Wer diese beiden Actionperlen schätzt, der sollte sich freuen. Final Soldier spielt sich genauso rasant, ist technisch perfekt und verführt zu ausgedehnten Actionorgien. Leider ist es nicht ganz so umfangreich wie die Vorgänger. Halbwegs erfahrere Bildschirmhelden schaffen die sieben Levels auf Stufe "Normal" an einem Tag (dank den Unendlich-Continues). Doch selbst wer Final Soldier durchgespielt hat, kommt immer wieder darauf zurück: trotz weniger innovativer Ideen macht es einfach Spaß. Mir gefällt Final Soldier zwar nicht so gut wie Gunhed, aber etwas "volkstümlicher" als das extrem schwere Super Star Soldier ist es schon.**

Neben der famosen Grafik fällt besonders das witzige Extrawaffensystem auf. Daß man sich vorher aussuchen kann, wie die spätere Extrawaffe aussieht, ist ein netter und sinnvoller Gag.

MARTIN GAKSCH

FINAL SOLDIER
PC-ENGINE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Hudson Soft

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Drei Schwierigkeitsgrade, drei Spielvarianten, Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

77 % **GRAFIK**

65 % **MUSIK**

68 % **SOUNDEFFEKTE**

74 % **SPIELSPASS**



Wer die Smart-Bombe aktiviert, der ist für die nächsten paar Sekunden von allen Sorgen befreit

HOSENMATZ AUS DER HÖHLE

BONK'S REVENGE



Der Steinzeitknirps ist wieder da

PC-Engine-Veteranen erinnern sich bestimmt noch an eines der Highlights aus dem Jahr 1989: "Bonk's Adventure", auch bekannt als "PC-Kid" oder "PC-Gengin". Schon im ersten Teil mußte der kleine Steinzeitjunge mit dem riesigen Kopf die herrlichsten Jump-and-Run-Abenteuer bestehen und gegen diverse prähistorische Widrigkeiten antreten.

Unser kleiner Held hat sich in der Fortsetzung "Bonk's Revenge" nicht verändert. Noch immer kann Bonk mit einem freundlichen Nicken des Kopfes die meisten Gegner aufs Kreuz legen. Bonk kann jetzt auch sein Kopfnicken zum Abstoßen von Felswänden benutzen. Geschickt eingesetzt, kann man ihn damit auch durch scheinbar unerklimmbare Felskamine klettern lassen. Auf der Strecke finden sich von Zeit zu Zeit wieder die begehrten Fleischkeulen. Ißt man eine, verwandelt sich Bonk zum Herzchenspucker; nach Doppel-Genuß kann er sogar Feuer speien.

FAZIT **Fantastisch was die Programmierer hier für ein Ideenfeuerwerk veranstalten. War schon der erste Teil ein ernsthafter Kandidat für den Titel des besten Jump-and-Run-Spiels auf der PC-Engine, übertrifft ihn sein Nachfolger noch einmal um Längen. Die Grafik ist liebevoll und detailliert, der Sound wie schon beim Vorgänger schräg und witzig. Neben der tollen Präsentation räumt Bonk's Revenge aber vor allem bei der Spielbarkeit ab. Ich halte es für das beste Programm dieses Genres außerhalb der Mario-Saga. Selbst die Mega-Drive-Konkurrenten Mickey Mouse und Sonic läßt unser Steinzeitgeselle im Regen stehen, auf der PC-Engine ist er sowieso konkurrenzlos. Tip für alle Besitzer dieser Konsole: Schnellstens Bonk's Revenge kaufen, denn viele Module werden in Deutschland nicht zu haben sein.** ***JULIAN EGGEBRECHT***

BONK'S REVENGE
PC-ENGINE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Hudson Soft

TESTVERSION VON: Top 4

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Drei Schwierigkeitsgrade, Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

81 % GRAFIK

65 % MUSIK

71 % SOUNDEFFEKTE

85 % SPIELSPASS



AUF DAUER HILFT NUR POWER

POWER ELEVEN

Nicht neun, nicht zehn, sondern elf Kicker müssen's sein, wenn es für eine Fußballmannschaft reichen soll. "Power Eleven" ("Die kraftvollen Elf" — nicht zu verwechseln mit den "glorreichen Sieben" oder der "wilden 13") betitelte Hudson sein neues Fußballmodul für die PC-Engine.

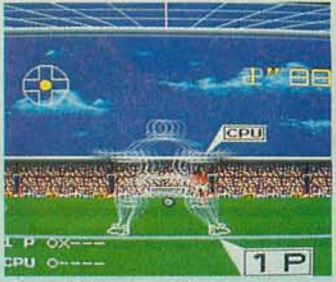
Damit Eure elf Balltreter in die Kikker-Annalen eingehen, müssen sie einen internationalen Pokal gewinnen. Nachdem Ihr eine von zwölf Mannschaften gewählt habt, spielt Ihr gegen immer stärkere Computergegner. Nach jedem siegreichen Match darf man sich ein Paßwort aufschreiben, das hier allerdings aus japanischen Lettern besteht — ein gutes Augenmaß und zeichnerisches Talent sind beim Abmalen von Vorteil.

Nach der Wahl der Aufstellung wird losgekickt. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt und scrollt in alle Richtungen. Der Spieler, den Ihr unter Joypad-Kontrolle habt, wird optisch hervorgehoben. Mit einem Feuerknopf könnt Ihr schießen (Ballbesitz vorausgesetzt) bzw. unsanft in den Gegner grätschen. Ein Druck auf den zweiten Knopf läßt den Spieler spurten. Solange der Feuerknopf gedrückt bleibt, fegt der Kicker mit doppelter Geschwindigkeit über den Platz. Jeder einzelne Spieler hat allerdings beschränkte Kraftreserven, so daß Ihr den Turbomodus gut dosiert in wichtigen Szenen einsetzen solltet. Diese neue Steuerungsidee bringt eine Prise Taktik ins Spielgeschehen, doch dafür müßt Ihr auf einen speziellen Feuerknopf zum Passen verzichten.

An weiteren Optionen gibt's einen Zwei-Spieler-Modus sowie eine Runde Elfmeterschießen. Der Torwart ist übersichtlicherweise transparent; spielerisch entpuppt sich dieser Programmteil allerdings als reine Glückssache — wie beim richtigen Fußball.



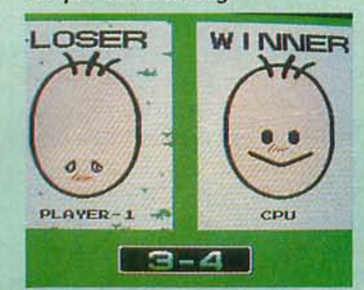
Ein Dutzend Nationalmannschaften stehen zur Wahl



Beim Elfmeterschießen ist der Keeper durchsichtig



Den Spielmodus bestimmt Ihr im Hauptmenü



Ein Bildchen versüßt die Niederlage



Energiebalken zeigen an, wieviel Sprint-Power ein Spieler noch hat

FAZIT **Wenn ein Renommierladen wie Hudson Soft, der meist qualitativ hochwerte Engine-Module vom Stapel läßt, den Fußballpfad beschreitet, keimt die Hoffnung unter Sportspielenthusiasten besonders stark. Doch statt des brillant spielbaren Fußball-Festivals erwartet Euch bei Power Eleven "nur" ein knapp überdurchschnittliches gutes Spiel. Die Idee, durch einen Feuerknopf taktisch wichtige Sprints einzusetzen, ist recht gut. Da das Engine-Joypad aber nur einen weiteren Feuerknopf hat und Select-, sowie Starttaste nicht genutzt werden, fallen trickreiche Pässe flach. Das Resultat ist ein ganz unterhaltsames, aber langfristig recht beschränktes Ballgedresche. Die Action kommt nicht zu kurz, aber der Simulationsaspekt beißt ins Gras. Außerdem gestaltet sich der Umgang mit dem japanischen Paßwort-System als etwas umständlich. Fußballfans werden halbwegs zufrieden sein; "Normalspieler" können auf das Modul verzichten.**

HEINRICH LENHARDT

POWER ELEVEN SOCCER

PC-ENGINE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Hudson Soft

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger

CA.-PREIS: 100 Mark

45 % **GRAFIK**

38 % **MUSIK**

34 % **SOUNDEFFEKTE**

56 % **SPIELSPASS**

FANG' DEN HUT

HATRIS



Bis zu sechs Hutsorten müßt Ihr sortieren

Ein geistiges Kind des Sowjetrussen Alexej Pajitnov hält seit einigen Jahren die halbe westliche Welt in ihrem unterhaltsamen Würgegriff. Der gute Mann ersann den Denkspiel-Superseller "Tetris", der Spielhalle, Computersysteme und auch einige Videospielsysteme im Sturm eroberte. Für die PC-Engine wurde Tetris bislang nicht veröffentlicht, doch dafür – Ätsch! – erscheint das neueste Spiel von Alexej zunächst nur für diese Konsole.

"Hatris" gehört auch ins Lager der simpel aussehenden Denkspiele, die sich aber bei näherem Spielen als trickreich und tückisch entpuppen. Am unteren Rand des Spielfelds seht Ihr sechs Köpfe; vom oberen Rand kommen zwei Hüte angeschwebt. Die Hüte werden natürlich auf die Köpfe gesetzt. Sobald Ihr fünf Hüte vom gleichen Typ übereinander gestapelt habt, verschwinden sie.

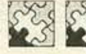
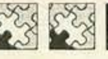
Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Hutstapel eine Grenzlinie im oberen Drittel des Bildschirms berührt. Solange die Hüte noch schweben, könnt Ihr sie mit dem Joypad nach links oder rechts bewegen und durch Feuerknopfdruck ihre Reihenfolge vertauschen. Anfangs kommen die guten Stücke noch recht langsam angezuckelt, doch bald wird's schneller und hektischer.

Nach einer bestimmten Anzahl absolvierter Fünferstapel dürft Ihr Euch einen Huttyp aussuchen, der ganz vom Bildschirm verschwinden soll.

FAZIT Ein innovativer Puzzleklassiker wie Tetris wird dem guten Alexej wohl sein ganzes Leben lang nicht wieder gelingen. Wenn man Hatris nicht gerade am Maßstab des unerreichten Vorbilds mißt, macht es eine gute Figur. Das Hütchensortieren ist leicht erlernt, nett zu spielen und wird nicht langweilig. Dank dosierbarem Schwierigkeitsgrad können sich Fortgeschrittene von Anfang an einem Kopfbedekkungs-Stakkato aussetzen.

HEINRICH LENHARDT

HATRIS
PC-ENGINE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Micro Cabin
TESTVERSION VON: Top 4

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Zehn Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste, Level-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

44 % GRAFIK
36 % MUSIK
23 % SOUNDEFFEKTE
73 % SPIELSPASS

AUSGEBREMST

MOTO-ROADER 2



Vor jedem Rennen könnt Ihr das Fahrzeug wechseln

PC-Engine-Veteranen werden sich vielleicht noch an Teil 1 von "Motoroader" erinnern: Fünf Rennautos brummten auf verschiedenen Strecken um die Wette. Die Spieler konnten sich nach Herzenslust anrempeln und abdrängen. Alleine gegen die Computerautos wurde das Modul etwas fad, aber zusammen mit ein paar Kumpels sorgte das einfache Spielprinzip für Bombenstimmung. "Motoroader 2" sieht da schon ganz anders aus: Neben der nun sehr futuristischen Grafik hat sich auch am Spiel eine ganze Menge geändert. Bevor die Kontrahenten loslegen, müssen erst die Gefährte gewählt werden. Angeboten werden ein eher normales Auto, ein Gleiter und ein schwer gepanzerter Brocken. Jedes der drei Vehikel hat Vor- und Nachteile im Spiel und bei der Ausrüstung. Als nächstes können die Spieler dann ihre Boliden noch mit Extras (unter anderen auch Waffen) spicken. Werdet Ihr im Spiel in Kollisionen verwickelt, wird dies mit Benzinabzug geahndet. Kommt es zu einem Totalschaden, bedeutet dies das vorzeitige Aus.

FAZIT Leider haben die NCS-Programmierer einige entscheidenden Punkte verhunzt. Ich muß jetzt mein Fahrzeug sehr genau steuern und stehe durch die Mitspieler so unter Druck, daß echter Spielspaß nicht in großen Mengen aufkommen will. Alle technischen Aspekte sind sehr sauber gelöst; das Scrolling ruckelt nicht, die Fahrzeuge haben witzige Details und auch der Sound liegt über dem Durchschnitt. Nachdem ich mir dann noch einmal Motoroader 1 herausgekramt hatte, mußte ich feststellen, daß mir dieser Vorgänger mehr Spaß macht. Das gilt für Wettkämpfe mit mehreren Spielern; hängt man alleine am Joypad, bieten die stärkeren Computergegner von Motoroader 2 eine größere Herausforderung.

JULIAN EGGEBRECHT

MOTOROADER 2
PC-ENGINE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: NCS
TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 5
FEATURES: Strecken-Anwahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

48 % GRAFIK
69 % MUSIK
61 % SOUNDEFFEKTE
69 % SPIELSPASS



DIE VIDEOSPIELE DES JAHRES

Ein kleiner Rückblick auf das Videospielejahr 1991 darf nicht fehlen: Welche Module waren die besten, welche haben uns enttäuscht? Die Video Games-Redaktion blättert in ihrer Konsolenchronik.

Na, war's schön? Das war sie also, die dritte *Video Games* — und die nächste kommt bestimmt. Zwar erst Anfang Dezember, aber es wird sich wieder lohnen. Wir rühren dann wieder einen appetitlichen 100-prozentigen Videospiele-Mix an, pur, unverfälscht und bekömmlich.

Da es mit seriösen Zukunftsdeutungen so eine Sache ist, können wir Euch noch nicht genau sagen, was Euch in der nächsten Ausgabe erwartet. Mit großer Wahrscheinlichkeit könnt Ihr mit folgenden Tests rechnen: **Choplifter** (Game Boy), **Double Dragon III** (NES), **Super Ghouls'n Ghosts** (Super Famicom), **Quackshot** (Mega Drive), **Hard Drivin'** (Lynx), **Super Kick Off** (Master System), **Out Run** (Game Gear)... und viele andere, versteht sich.

Wie es sich für eine Ausgabe zum Jahresausklang gehört, gibt's einen Rückblick auf die **Videospiele-Saison 1991**. Außerdem nicht zu verachten: Tips & Tricks, Leserbriefe, Hitparaden, News, Rat & Tat mit dem Videospieledoktor und so einiges mehr.

Bis zum nächsten Mal alles Gute!

WEIHNACHTLICHE MODULLAWINE

In jeder Ausgabe von Video Games stehen die Tests im Mittelpunkt. Welche Module es wert sind, auf Eurem Weihnachtswunschzettel aufzutauchen, verraten wir mit ausführlichen, kritischen Besprechungen aller wichtigen Neuheiten.



ERSCHEINT AM 6. DEZEMBER 1991



Das ist das Original
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
HERE'S THE RIVER. LET'S CHASE THEM!
Ihr wollt Spaß!
Ihr wollt Euch nicht mit öden Spielen langweilen.
Ihr wollt wissen, wie ein Spiel so richtig abläuft.
Ihr wollt das Original.
Mit deutscher Spielanleitung, damit klar ist, wie's geht.
Das sind die superstarken Spiele von KONAMI.
Action, Abenteuer, Spannung, Spaß.
Mit dem Kinohit Teenage Mutant Hero Turtles.
Viele weitere Spiele gibt's: Motocross Maniacs, Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis, Castlevania und Quarth, der neueste Top Hit.
Alle Spiele in Original Qualität.
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
MOTOCROSS MANIACS
BAD'N RAD
NEMESIS
QUARTH
ADVENTURE